ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО

СТРАНА ИГР

#14 (143) ИЮЛЬ 2003

PC • PLAYSTATION • ... ADVANCE

ЛЕДЯНОЕ ДЫХАНИЕ ЛЕТА

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

СТР. 36



МИСТИЧЕСКОЕ ОЧАРОВАНИЕ КУЛЬТА

SILENT HILL 3

НЕВЕРОЯТНАЯ АТМОСФЕРА ЛЕДЕНЯЩЕГО ДУШУ УЖАСА В НЕОДНОЗНАЧНОМ СИКВЕЛЕ

СТР. 46

ЗА НАМИ СЛЕДЯТ!

EYETOY

УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА ИЛИ ЗАБАВА НА НЕДЕЛЮ?

СТР. 60

ВНУТРИ ВКЛАДКА



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ КОРСАРЫ II

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

СТР. 16

КОРСАРЫ II

ИГРЫ НОМЕРА:

GHOST MASTER

ДЕМО НА НАШЕМ CD

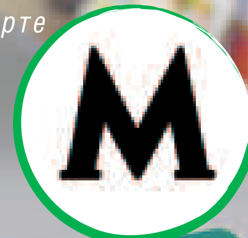
(game)land

ISSN 1609-1035



Социальная карта москвича

Льготы
на транспорте



Стипендии и
пенсии вовремя





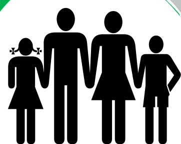
Возможность
тратить в долг

10 000

10 000 пунктов
приема карты
в Москве



Скидки в
сети магазинов



Страхование
всей семьи

Везде зеленый свет

Генеральная лицензия №2748



Взгляните на карту: с ней в Москве Вы пройдете везде. Ведь это - Социальная карта москвича. В поликлинике это - полис, на транспорте - проездной билет, а в магазине - кошелек, деньги из которого не смогут украсть. Это - автоматически внесенная квартплата. Потому что Социальная карта москвича - это карта **VISA-Electron**, выпущенная специально для широких слоев населения Москвы. Студенту перечислят на карту стипендию, пенсионеру - пенсию. Если Вам положены льготы, Социальная карта москвича - Ваше свидетельство.

Социальной карте москвича везде зеленый свет.

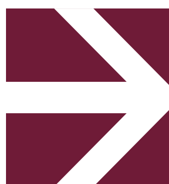
Телефоны: 105-8000, 745-8000 www.mmbank.ru

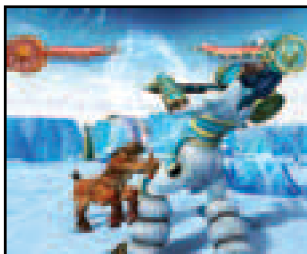


www.visa.com.ru

ИЮЛЬ #14(143) 2003

В НОМЕРЕ





В РАЗРАБОТКЕ

WRATH UNLEASHED, ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ ФАЙТИНГ ОТ КОНСЕРВАТИВНОЙ LUCASARTS. /32



ОБЗОР

В СИЛУ СВОЕЙ ГЕНИАЛЬНОСТИ В RITUAL НЕ УМЕЮТ РАЗОЧАРОВЫВАТЬ. STAR TREK: ELITE FORCE II – ОЧЕРЕДНОЕ ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ. /40



ТЕМА НОМЕРА

«АКЕЛЛА» СОЗДАЛА ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ПРОЕКТ ПО ГОЛЛИВУДСКОМУ БЛОКБАСТЕРУ С МНОГОМИЛЛИОННЫМ БЮДЖЕТОМ. НЕКОГДА «КОРСАРЫ II», А ТЕПЕРЬ «ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ – КОРСАРЫ II». ВСТРЕЧАЙТЕ! /16



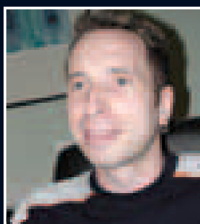
ОБЗОР

КУПЕР И ЩЕРБАКОВ ПОССОРИЛИСЬ ИЗ-ЗА ФИНАЛЬНОЙ РЕДАКЦИОННОЙ ОЦЕНКИ SILENT HILL 3. ТЕПЕРЬ ИХ РАССУДИТ ТОЛЬКО ДУЭЛЬ. /46



ОБЗОР

EYETOY: PLAY – ДИСК С МИНИ-ИГРАМИ ДЛЯ ЦИФРОВОЙ КАМЕРЫ, ПОДКЛЮЧАЮЩЕЙСЯ К ВАШЕЙ PLAYSTATION 2! /60



Дорогие друзья!

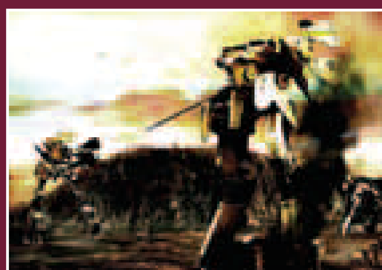
Судьбоносный четырнадцатый номер, который вы сейчас держите в руках, смело можно причислять к достоянию истории. И дело тут не только в смене руководства. Все мы стоим на пороге великих свершений, осуществить которые – наша с вами общая задача. Курс нашей редакции: «Журнал – для читателей!». Скажу без ложной скромности, такое не часто встретишь. И это ко многому обязывает. Например, к тому, чтобы делать лучший в своем роде журнал. Для вас. Рука об руку с вами. Это не голословность. Впервые в истории журналистики ведущее в своей области издание «Страна Игр» публикует обязательства перед собственными читателями. Мы обязуемся всегда первыми предоставлять вам самую свежую, проверенную и исчерпывающую информацию. Мы обязуемся готовить для вас эксклюзивные специальные материалы, которые откроют вам глаза на самые удивительные стороны игрокультуры. Мы обязуемся играть во все – даже самые слабые – игры, дабы вы были избавлены от пустых разочарований и твердо знали, на что можно смело потратить деньги. Мы обязуемся реагировать на все ваши пожелания и удовлетворять самым разносторонним геймерским интересам. А для этого (ВНИМАНИЕ!) мы обязуемся отвечать на *каждое* адресованное нам электронное письмо, а также все бумажные, где будет конверт с обратным адресом! Именно так должен делаться лучший игровой журнал. Именно такой журнал вы держите сейчас в руках, с чем я вас и поздравляю, принося слова искренней благодарности за доверие и сотрудничество.

ВАШ АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

СИ-Бонусы

НА ПЕРВОМ ПОСТЕРЕ ВЫ ОБНАРУЖИТЕ СТАРУЮ ПИРАТСКУЮ КАРТУ, ВТОРОЙ ЖЕ ПРИЗВАН ПОСТАВИТЬ ЕЩЕ ОДНУ ТОЧКУ В СПОРЕ КОНСОЛЕЙ И PC – КРУТЫЕ СИМУЛЯТОРЫ НА ПРИСТАВКАХ ЕСТЬ. И –ДА! МЫ РЕШИЛИ, ЧТО ДВЕ НАКЛЕЙКИ ЛУЧШЕ,ЧЕМ ОДНА!





СПЕЦ

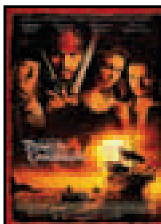
ЧИТАЙТЕ О САМОМ МОЩНОМ ПРИСТАВОЧНОМ АКСЕССУАРЕ ИЗ ТЕХ, ЧТО НАМ ДОВОДИЛОСЬ ВИДЕТЬ. STEEL BATTALION С ЕГО НЕИМОВЕРНО КРУТЫМ КОНТРОЛЛЕРОМ И ЦЕНОВЫМ ЯРЛЫЧКОМ В $300 ПРЕДНАЗНАЧЕН ТОЛЬКО ДЛЯ САМЫХ ХАРДКОРНЫХ ИЗ ХАРДКОРНЫХ ИГРОКОВ. /22



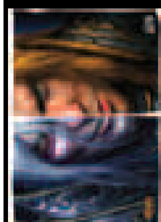
ОБЗОР

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЭПИЧЕСКОЙ САГИ. ЧИТАЙТЕ ОБШИРНЫЙ МАТЕРИАЛ О WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ОТ НАШЕГО СПЕЦКОРА, ОБЩАЮЩЕГОСЯ СО ЗЛОБНЫМ ИЛЛИДАНОМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА «ТЫ». /36

ПОСТЕРЫ



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ
В формате большого экрана.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Да-а-а, Артес – это не Джонни Депп.

НА ОБЛОЖКЕ: Старый морской волк из блокбастера «Пираты Карибского моря – Корсары II».

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№14(143) июль 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru	и.о. главного редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru	зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru	зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru	редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru	бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru	литературный редактор
Максим Баканович baxx@gameland.ru	PR-менеджер

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru	менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru	подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru	региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru	PR-менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru	финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru	издатель

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru	director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

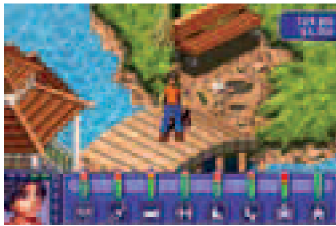
Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

THE SIMS ДЛЯ GAME BOY ADVANCE

Electronic Arts объявила, что Maxis в сотрудничестве с Griptonite Games в данный момент работает над вариантом The Sims для Game Boy Advance. Игра получит название The Sims Bustin' Out и появится в продаже в декабре текущего года. Геймплей, естественно, претерпит достаточно существенные изменения, но в целом это должны оказаться примерно все те же The Sims, которые народ скупает вагонами. Одной из главных фич The Sims Bustin' Out станет совместимость с версией игры для GameCube. Персонажей можно будет переносить с одной системы на другую, а, кроме того, после соединения двух версий на GBA откроется дополнительный уровень, а на GameCube – секция с мини-играми. ■

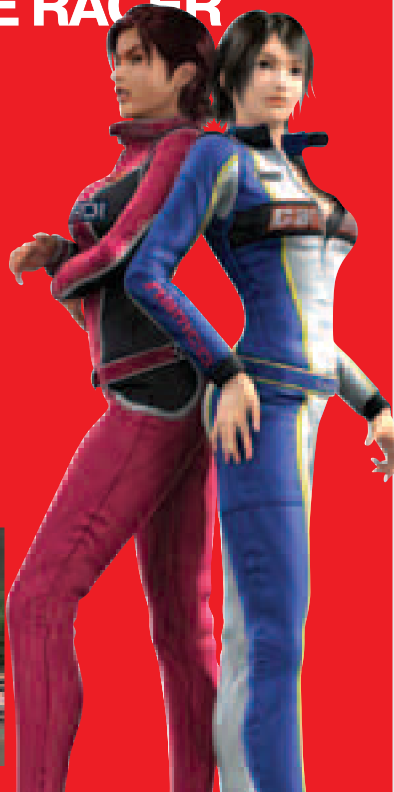




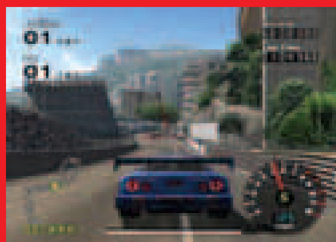
НОВЫЕ ДЕВУШКИ RIDGE RACER

Новая, шестая по счету, часть Ridge Racer получила официальное название – R: Racing Evolution. Игра, судя по всему, в некотором роде возвращает нас к традициям R4: Ridge Racer Type 4 с его упором на сюжетную составляющую. В Racing Evolution появится режим Racing Life, в котором вам предстоит управлять девушкой по имени Рина (Rena; та, которая в сине-белом костюме, если вам интересно), ведущую непримиримую борьбу с еще одной гонщицей – Джиной (Gena) – представляющей конкурирующую команду. Racing Life разбит на главы, между каждой из глав нас ожидают сюжетные (по всей видимости) CG-ролики.

Как сообщает Namco, в игре будет представлено 11 трасс – частично вымышленных, частично более-менее реальных. Кроме того, R: Racing Evolution должна удивить нас особым AI, предпринимающим что-либо в зависимости от наших действий. Вероятно, имеется в виду нечто вроде гибкой системы «обучения», в свое время продемонстрированной в играх серии Virtua Fighter. Разработкой нового Ridge Racer занимается команда, ответственная за линейку игр Moto GP. Релиз R: Racing Evolution запланирован на ноябрь текущего года. ■







ПОТЕРИ В BLIZZARD



Тридцатого июня компанию Blizzard North покинули ее президент Дэйвид Бревик и вице-президенты Эрик Шэфер и Макс Шэфер. Также со своего поста уволился вице-президент Blizzard Entertainment Билл Роупер. Как сказал Роупер в телефонном интервью сайту gamespot.com, решение об увольнении было принято быстро, а причиной ухода стало чрезмерное вмешательство Vivendi-Universal в дела студии. «Уровень влияния на развитие компании, которого мы хотели, был более невозможен», – заявил Роупер, тут же оговорившись, – «это были такие же противоречия, как и всегда. У меня нет никакого сомнения, что они (*оставшиеся сотрудники – прим. ред.*) продолжат бороться».

Будущее четверки пока неизвестно, никакими обязательствами они не связаны, однако Роупер твердо заявляет, что они собираются продолжить создавать игры в новой компании, которая, возможно, пополнится еще кем-то из сотрудников Blizzard. Новостей по поводу названия и конкретных планов стоит ждать в самое ближайшее время. ■

КОРОТКО

В ПРЕССУ ПРОСОЧИЛАСЬ информация, что PlayStation 3, по всей вероятности, не будет совместима с PlayStation 2. В частности, это связано с тем, что Sony собирается поддерживать сразу две консоли – и PS3, и PS2. Ну а производство PS one будет прекращено в 2005 году.

ПО СЛУХАМ, цена на PSX (мы писали об этом устройстве в одном из предыдущих номеров журнала) составит порядка $850.

ПО ИНФОРМАЦИИ Hollywood Reporter, главную роль Эдварда Карнби в фильме Alone in the Dark исполнит известный актер Кристиан Слэйтер. Съемки начались в середине июля. Сюжет в значительной мере будет базироваться на основе игры Alone in the Dark: The New Nightmare.

NAMCO СООБЩИЛА, что новая часть Xenosaga будет носить название Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Boese. То есть нас снова ждет ницшеанское название: Jenseits von Gut und Boese в переводе с немецкого – «По ту сторону добра и зла».

ACCLAIM ЗАЯВИЛА, что она больше не будет разрабатывать игры для GameCube, а сконцентрируется на PlayStation 2 и Xbox. Последними играми издателя для GC станут: XGRA, Legend of Wrestling III и Urban Freestyle Soccer.

SEGA ОБЪЯВИЛА, что президентом студии Hitmaker назначена Миэ Кумагаи (Mie Kumagai) – первая женщина-президент в истории Sega.

MICROSOFT УВОЛИЛА 34 сотрудника своего японского отделения, отвечающего за Xbox. К концу финансового года Microsoft of Japan планирует увеличить эту цифру до 200.

ПО СООБЩЕНИЮ агентства Reuters, Nintendo выиграла судебный процесс против Lik Sang International, продававшей продукцию для Game Boy Advance, которая обходила систему защиты платформы и позволяла записывать игры на «чистые» картриджи. Суд постановил, что Lik Sang должна выплатить $641 тыс.

ACTIVISION РАЗОРВАЛА контракт с Viacom, по которому первая компания получала право на разработку игр под торговой маркой Star Trek. Договор с десятилетним сроком действия был подписан в 1998 году. Activision не устраивает ситуация, творящаяся с популярным сериалом, а также отсутствие должного промоушна Star Trek со стороны Viacom.

«РУССОБИТ-М» В ГОРБУШКИНОМ ДВОРЕ

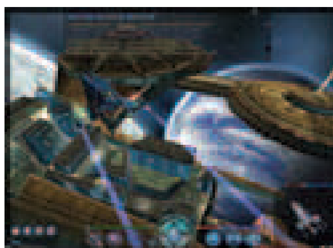
21 июня в ТЦ «Горбушкин двор» совместными усилиями «Руссобита-М» и SVEN была проведена акция «Праздник Руссобит-М и SVEN». На мероприятии представили новейшие проекты компании-издателя, включая «F-1: Максимальное Ускорение», «Chaser: Вспомнить все», Will Rock и Kreed. Представление каждой из игр сопровождали конкурсы, участие в которых мог принять любой желающий. Надо сказать, акция действительно удалась, и, как мы знаем это только начало. «Руссобит-М» планирует и в дальнейшем проводить аналогичные праздники, причем даже гораздо более масштабные. ■

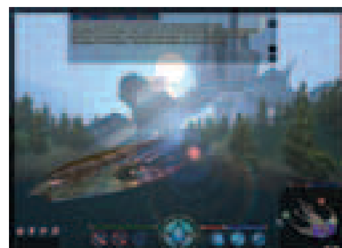




ПИРАТСТВО В КОСМОСЕ

Очередное обновление постигло онлайновую ролевую игру Earth & Beyond. Помимо небольших усовершенствований в системах анализа и производства, игра получила немалых размеров пиратскую территорию, на которой игроки могут вдоволь поохотится и понять, каково это – быть по ту сторону закона Earth & Beyond. Также геймеры могут вместе с пиратами, называющими себя Red Dragon, повоевать с хитрым искусственным интеллектом по имени The Controller. Однако чтобы преуспеть в этом занятии придется вооружится четким, хорошо продуманным планом действий, ибо старая тактика в борьбе с Контроллером действовать не будет. По крайней мере, так говорят сотрудники Electronic Arts. ■





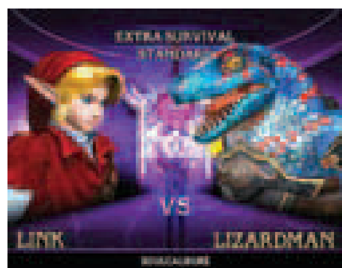
ПЕРЕИМЕНОВАНИЯ...

Из недр Batfish Studios сообщают, что игра, ранее известная как Captain Scarlet and the Mysterons, теперь называется Captain Scarlet: Retaliation, но это по-прежнему тактическая стратегия в реальном времени по мотивам старого телесериала Джерри Андерсона. Победить подлых Mysteron'ов ровно четырнадцать раз (а именно столько уровней будет в Captain Scarlet) можно будет уже в начале сентября, когда состоится релиз игры.

А Fire Department от Monte Cristo Multimedia будет выпущена в Северной Америке компание DreamCatcher Interactive, но под названием Emergency Fire Response и позже, чем в Европе. Задержка связана с тем, что по замыслу разработчиков техника и униформа в каждой версии игры должны быть именно такими, каковы они есть в стране выхода. Над воплощением этого замысла в североамериканской версии Monte Cristo сейчас и работают. ■

ТРИ БОЙЦА ДЛЯ SOUL CALIBUR II

Штатовская версия одного из главных файтингов года представит игрокам трех дополнительных персонажей. Это знакомые всем по предыдущим частям игры Lizardman, Hwang и Rock. Надо заметить, что Lizardman присутствует и в японской версии Soul Calibur II, но только в Mission Mode. Теперь же ему предстоит стать вполне «открытым для пользования» бойцом. Неизвестно, появятся ли упомянутые выше герои в европейском варианте игры, но редакция «Страны Игр», неровно дышащая к файтингу от Namco, на это очень надеется. В Америке Soul Calibur II появится в августе. Как, впрочем, и в Европе. В наших же краях релиза стоит ожидать чуть позже – примерно в начале осени. ■









ПЛАВУЧИЙ ГОРОД

Согласно последней информации от Funcom, Anarchy Online: Shadowlands поступит в продажу 26 августа и предложит геймерам двадцать новых игровых зон, сотни монстров, плавающий город Jobe, тысячи видов оружия, вооружения и предметов, две новые профессии (shade и keeper) а также возможность развиваться до 220 уровня. Плюс мелочи вроде пополнения в графическом оформлении, саундтреке и списке возможностей настраивать персонажа. Стоить это удовольствие будет $29.95; в комплект также входит оригинальная Anarchy Online: The Notum Wars и подписка на месяц игры. ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Primal (Русская версия)	21
2	Grand Theft Auto: Vice City	17
3	Def Jam Vendetta	16
4	Midnight Club 2	13
5	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	12
6	Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection	12
7	Final Fantasy X (Platinum)	11
8	Silent Hill 3	11
9	Need for Speed Hot Pursuit 2	11
10	Spider-Man: The Movie (Platinum)	10

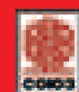
PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft III: The Frozen Throne (Русская версия)	211
2	The Sims: Superstar	34
3	Warcraft III: Reign of Chaos. (Русская версия)	27
4	The Sims Deluxe Edition	23
5	Empire Earth (Русская версия)	14
6	Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	14
7	The Sims: Unleashed	12
8	Half-Life Generation 3	11
9	StarCraft + Broodwars	10.5
10	Command & Conquer: Generals	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Мафия	24
2	Postal 2	21
3	Повелитель ужаса	19
4	Завоевание Америки. В поисках Эльдорадо	17
5	Уличный гонщик	13
6	Дальнобойщики 2. Издание второе. Дополненное	12.6
7	Delta Force. Операция Черный ястреб	12
8	F1. Максимальное ускорение	11
9	X-Plane 6.0	10.5
10	Rayman 3	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Superstar	Electronic Arts
2	Championship Manager 4	Eidos
3	The Sims	Electronic Arts
4	Star Trek: Elite Force II	Activision
5	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
6	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
7	Rise of Nations	Microsoft
8	Command & Conquer: Generals	Electronic Arts
9	Vietcong	Take-Two
10	The Sims: On Holiday	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	SOCOM: US Navy Seals	SCEE
2	Enter the Matrix	Atari
3	Hulk	Universal
4	Starsky & Hutch	Empire
5	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
6	Dynasty Warriors 4	Koei
7	Midnight Club II	Take-Two
8	World Championship Snooker 2003	Codemasters
9	Def Jam Vendetta	Electronic Arts
10	The Getaway	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
2	Wario World	Nintendo
3	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
4	Bomberman Generation	Majesco
5	Enter the Matrix	Atari
6	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
7	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos
8	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
9	Sonic Mega Collection	Sega
10	Hulk	Universal

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Brute Force	Microsoft
2	Midtown Madness 3	Microsoft
3	Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
4	Midnight Club II	Take-Two
5	World Championship Snooker 2003	Codemasters
6	Enter the Matrix	Atari
7	Halo: Combat Evolved	Microsoft
8	Starsky & Hutch	Empire
9	Return to Castle Wolfenstein	Activision
10	Project Gotham Racing	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Mother 1 + 2	Nintendo	GBA
2	Let's Make the J. League Pro Soccer Club 3	Sega	PS2
3	Enter the Matrix	Bandai	PS2
4	Metal Slug 3	Playmore	PS2
5	Sonic Adventure DX	Sega	GC
6	Actual Combat Pachislot Savanna Park DX	Sammy	PS2
7	The King of Fighters 2002	Playmore	DC
8	Tottoko Hamtaro 4	Nintendo	GBA
9	Made in Wario	Nintendo	GBA
10	Pokemon Box Ruby & Sapphire	Pokemon	GC

КОММЕНТАРИИ

В Японии вышло переиздание первых двух частей Mother для Game Boy Advance. И это в некотором роде можно считать событием. Игра, кстати, за первую же неделю разошлась тиражом близким к полутора сотням тысяч – и это очень даже неплохо. Теперь с нетерпением ждем мегадолгостроя Mother 3.

ГОТОВИТСЯ РЕРЕЛИЗ POLICENAUTS

Konami решила перевыпустить культовую игру Policenauts в рамках серии PS one Books. Но только в Японии – речь о долгожданной англоязычной версии (игроки даже подписывали петиции, требуя перевода с японского) не идет. Напомним, что изначально Policenauts – детище Хидео Кодзимы (Hideo Kojima), прославившегося серией Metal Gear – выходили в 1995 году. Вариант с выпуском игры в Америке серьезно обсуждался и соответствующие работы велись. Но за пределы Японии Policenauts в итоге так и не выехали. Ререлиз в Стране восходящего солнца ожидается 7 августа. ■

ВСТРЕЧАЙТЕ... TREAMCAST!

На сайте великого и могучего интернет-магазина Lik Sang появилась информация о любопытнейшем устройстве, о котором мы просто не можем вам не рассказать. Дело в том, что в Гонконге появилась своеобразная пиратская модификация Dreamcast, носящая название, простите, Treamcast. Сразу же вспоминаются славные девяностые, вьетнамские рынки и кроссовки Adibas и Reebak.
Treamcast поставляется в комплекте с LCD-дисплеем, автомобильным адаптером и пультом дистанционного управления для проигрывания Video CD и mp3-файлов (Treamcast умеет это делать). Кроме того, тотальному редизайну подверглись геймпады – теперь они выполнены в стиле, близком к Mega Drive/Saturn.
Sega, естественно, не имеет к Treamcast ровным счетом никакого отношения. Но появление «левой» вариации Dreamcast – событие весьма интересное, даже для нас, людей закаленных самыми невероятными переосмыслениями архитектуры NES и Mega Drive, которыми до сих пор завалены всяческие рынки. ■

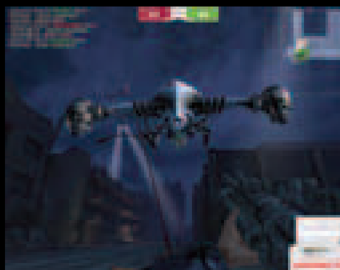






ЛЮДИ И МАШИНЫ

Выпуск игр по фильмам – не роскошь, а средство зарабатывания денег. Atari грозится выпустить экшн Terminator 3: War of the Machines, сюжет которой в точности повторяет сюжет фильма с очень похожим названием и Арнольдом Шварценеггером в главной роли. В синглплеере игрок сперва повоюет против человечества на стороне мятежных железяк SkyNet, после чего будет пойман и перепрограммирован людьми. Затем можно будет поиграть еще, только теперь уже разнося на куски роботов во имя спасения остатков населения Земли.
Что касается мультиплеера, поддерживающего до 32-х игроков, то здесь можно устраивать битвы между Tech.Com и SkyNet на многочисленных локациях из фильма, играя за одного из шестнадцати (по восемь на каждую сторону) персонажей, у каждого из которых есть преимущества и недостатки. Скажем, тот, кто выберет себе эндоскелет T-900, сможет видеть замаскированных людей, зато, в отличие от них, не сможет лечиться во время боя. Люди могут управлять всевозможными транспортными средствами, а у роботов транспортные средства являются отдельными персонажами. Насколько удачной окажется реализация таких многообещающих задумок, станет ясно к концу года, когда игра появится в продаже. ■

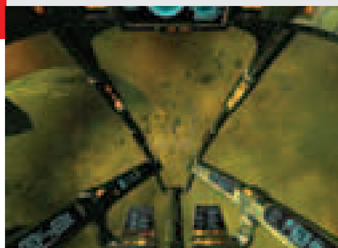






КОРОТКО

КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР X2: The Threat от EgoSoft обзавелся европейским издателем, роль которого взяла на себя компания Koch Media. Ориентировочно в сентябре-октябре стоит ожидать релиза.



SQUARE ENIX инвестировала 99 млн. иен (около $835 тыс.) в компанию Game Arts, с которой она еще и работает над совместным, пока что не анонсированным проектом.

ПРОДОЛЖЕНИЕ BATTLEFIELD 1942 выйдет весной следующего года под названием Battlefield Vietnam. Игра посвящена, естественно, войне во Вьетнаме и будет с максимальной реалистичностью отражать все вооружение и технику, использовавшиеся в конфликте, в том числе танк Т-54 и истребитель MiG-21. Среди особых фишек геймплея – возможность пассажиров стрелять из движущихся машин и реакция техники на потоки воздуха от винта вертолета.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ GLOBAL Star Software объявили, что компания Interactive Vision работает над Airport Tycoon 3. В игре непременно будет трехмерный движок RenderWare, более тридцати привычных клиентам аэропортов заведений (ресторанов, складов и т. д.), двадцать пять аэропортов, семь обычных сценариев и два обучающих. Пощупать все это можно будет в конце этого года.

НЕ НУЖДАЮЩИЙСЯ в представлении Джон Кармак принял участие в церемонии открытия программы Guildhall. В рамках этой программы за 18 месяцев студенты пройдут курс разработки игр, после которого помимо, собственно, багажа знаний будут иметь в своем портфолио три завершенных проекта. Подробности о программе – по адресу http://guildhall.smu.edu/.

ОСЕНЬЮ HIP GAMES выпустит PC-версию консольного экшна Dead to Rights от Namco. Нахваливая как друг друга, так и саму игру, компании скромно умолчали о том, будет ли версия для персональных компьютеров чем-либо отличаться от вышедшего в прошлом году приставочного оригинала.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО KREED

4 июля в московском клубе «Поединок» состоялся турнир по Kreed от компании «Руссобит-М» и воронежской студии Burut. Релиз давно ожидаемого проекта намечен на сентябрь 2003, однако мультиплеерная часть уже готова и работает отлично. Главным спонсором турнира выступал российский издатель игры – «Руссобит-М». Соревнования проходили в двух номинациях – любители и профессионалы.
Вторая категория была представлена довольно известными личностями отечественного киберспорта. Среди них были участники команды ASUS|c58 во главе с чемпионом мира по Quake III (uNkind), кланы ccb и a-Line, Soul (специалист по Wacraft III) и многие другие.
Сперва был тур FFA (каждый сам за себя), а как только осталось 8 человек, игрались дуэли. Среди профи лучшим оказался ASUS|c58*Jibo, сумевший адаптироваться к незнакомой игре быстрее других. За первое место он получил $1000, а также домашний кинотеатр от Defender. Наиболее способным любителем оказался Disconnect, ставший богаче на $500 и домашний кинотеатр. После основных соревнований оба чемпиона разыграли между собой дополнительный приз – компьютер от компании «Эксимер». Победа досталась Jibo. После турнира он дал мини-интервью ведущему рубрики «Киберспорт» Роману «Polosatiy» Тарасенко.



Disconnect – победитель турнира Kreed среди любителей.



Абсолютный чемпион Kreed – ASUS|c58*Jibo

СИ: Как настроение, ты ожидал, что победишь?
Jibo: Для меня эта победа стала неожиданностью, я очень рад, это мой самый крупный выигрыш на соревнованиях. Финальная игра на карте deathmatch 7 против ForZe.Mikes'а была очень напряженной. Вначале я проигрывал 4:(-1), начал нервничать. Мой соперник уверенно контролировал power-up'ы, и мне пришлось убегать от него. Во второй половине поединка я перехватил инициативу, стал более аккуратным.
На 12-ой минуте Mikes в перестрелке «убил себя» из Rocket Launcher, и после этого я взял ситуацию в свои руки и победил со счетом 8:5.
СИ: Понравился ли тебе Kreed?
Jibo: Да, Kreed – хорошая игра, но пока что она еще не совсем доработана. Я обязательно буду ждать полную версию. ■

КОРОТКО

ШЕСТЬ ЛЕТ НАЗАД Почтовая служба Соединенных Штатов подала в суд на Running With Scissors за то, что те осмелились выпустить игру в названием Postal. Спустя шесть лет разработчиков уведомили, что иск против них отклонен, поскольку судьи не нашли никакой связи между игрой и почтовой службой.

EA GAMES В ОЧЕРЕДНОЙ раз сменила шило на мыло, переименовав экшн с видом от третьего лица Freedom: Soldiers of Liberty в Freedom Fighters. Напомним, что раньше эта же игра была известна под названием Freedom: The Battle for Liberty Island.

В EVERQUEST: LOST DUNGEONS of Norrath, как явствует из названия, игроки смогут побродить по подземельям, катакомбам и руинам Норрата в поисках артефактов. Ожидаются сотни квестов и новые заклинания для всех колдующих персонажей.

PLANTRONICS АНОНСИРОВАЛИ продукт DSP-500, созданный специально для игры в Counter-Strike, который вы можете видеть на картинке. Наушники попросту втыкаются в а USB-порт, после чего можно запускать игру и спокойно переговариваться в ней с товарищами по команде – не требуется даже звуковая карта, хотя, само собой, нормально поиграть в Counter-Strike вообще без звука вы вряд ли сможете.



ПОРТАТИВНАЯ PLAYSTATION МОГЛА ВЫЙТИ ЕЩЕ 5 ЛЕТ НАЗАД

Информационное агентство Nekkei сообщило достаточно любопытную подробность разработки портативной игровой системы от Sony. Оказывается, пять лет назад, еще до выпуска PlayStation 2, компания активно работала в этом направлении и подготовила свой вариант конкурента вечного Game Boy. Но Кен Кутараги (Ken Kutaragi) остановил проект, так как считал рискованным запускать PlayStation 2 и портативную систему практически в одно и то же время. И, по всей вероятности, не решаясь вступить на сектор рынка, где полностью доминирует Nintendo. Так что время для того, что получило название PlayStation Portable, пришло только сейчас. Вернее, час X наступит ориентировочно в четвертом квартале 2004 года – именно тогда, по слухам, система и будет запущена в продажу. В связи с PSP, кстати, Крис Диринг (Chris Deering) – президент европейского отделения Sony Computer Entertainment – упомянул ряд небезынтересных вещей. В частности, он утверждает, что цена PSP будет вполне сравнима с Game Boy Advance. Даже притом, что PSP ощутимо мощнее своего прямого конкурента, да и вообще обладает более широким диапазоном возможностей. Также прошла и информация о ценовой политике касательно софта для новой системы. Предполагается, что игры будут стоить порядка 20-30 евро, в отдельных, редких случаях, достигая 50 евро. Видеодиски, скорее всего, станут доступны по цене не превышающей 10 евро. ■

ЙОСИКИ ОКАМОТО УХОДИТ ИЗ CAPCOM

Йосики Окамото (Yoshiki Okamoto) – один из создателей легендарных Street Fighter и Final Fight – покинул Capcom после без малого двух десятков лет работы в компании. Свое решение он объяснил не какой-то конкретной причиной, а целой их совокупностью. В частности, Окамото заявил, что у него были свои соображения по поводу того, в каком направлении следовало двигаться Capcom. Кроме того, он просто устал от той работы, которую он выполнял будучи функционером компании (в частности, Окамото до недавнего времени был президентом Flagship, вносившей ощутимый вклад в разработку игр серии Resident Evil). Естественно, столь ценный сотрудник получил множество предложений от других игровых компаний, но принял решение основать свою собственную (вернее, в сотрудничестве с рядом деловых партнеров). В данный момент Окамото озабочен поисками подходящего названия для своего детища. Предварительно оно носит имя Okatuku. Но «в работе» находится и название Game Republic, хотя окончательным оно вряд ли станет – на свете существовал достаточно известный игровой журнал с похожим названием – Gamers Republic. ■



Так интересней!

I рабочие станции Carbon I ноутбуки Tornado I

I серверы Marshall I персональные компьютеры Proxima I





R-Style® Carbon® Ai 520

только до 31 августа!

«Полный комплект»

До 31 августа компьютеры R-Style® Carbon® Ai 520 бесплатно комплектуются «Большой Энциклопедией Кирилла и Мефодия» на 2 CD.

Только мощный компьютер может сделать процесс обучения легким и интересным для самых непоседливых учеников.

Только мощный компьютер может раскрыть новые способности у прилежных и старательных.

Только интересное дело может стать ДЕЛОМ всей жизни.

Компьютер R-Style® Carbon® Ai 520 на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading для воспитания интереса к миру, жизни, работе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Процессор: Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading
Набор микросхем (чипсет): - Intel® 865PE
Частота системной шины 800 МГц
Оперативная память: 256МБ (до 2 ГБ) Dual Channel DDR 400
Жесткий диск: 40 ГБ (до 160ГБ)
Привод DVD (CD-RW, CDD)
Видеокарта с поддержкой 3D - графики.
Звуковая карта, клавиатура, мышь.
Операционная система: Microsoft® Windows® XP

Компьютеры производства **R-Style Computers** поставляются с лицензионной операционной системой **Microsoft® Windows®.**

Оптовые поставки: Компания RSI тел.: (095) 514-1419, факс: (095) 904-5995 **www.rsi.ru**
Техническая поддержка: R-Style Computers тел.: (095) 903-3830 **www.r-style-computers.ru**

Интернет магазин:
www.computerplaza.ru

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань Компания «ТАН» (8512) 24-57-43, 22-70-60, 39-21-24
Братск ООО БАЙТ (395-3) 41-1121, 41-3834
Владивосток R-Style (4232) 26-9052
Губкинский, ЯНАО МУП «ПурИнформ» (345 36) 5-5719
Красноярск Лансервис (3912) 23-9342, 23-8370
Москва АБН (095) 960-2323, 755-8813 (многокан.)
Москва R-Style (095) 514-1414 (многокан.)
Москва Группа компаний СИБКОН (095) 923-44-72, 292-7762
Нижний Новгород R-Style (8312) 44-3517, 44-1622
Новосибирск R-Style (3832) 66-8058, 66-6378
Ростов-на-Дону R-Style (8632) 52-4813, 58-7170
Санкт-Петербург R-Style (812) 329-36-86
Тула Питер - Софт (0872) 355-500, 335-510
Уфа Альбея-Техпроект (3472) 23-7472, 23-7476
Уфа Онлайн (3472) 248-228, 259-681
Хабаровск R-Style (4212) 21-8549, 22-0675

R·Style COMPUTERS

Сделано в России. Сделано на совесть!

Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading.
Реальные значение производительности могут изменяться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.

Логотип Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются зарегистрированными товарными знаками, а Pentium® 4 – товарным знаком Intel Corporation или дочерних компаний Intel Corporation на территории США и других стран.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 31 ИЮЛЯ 2003 ГОДА)

PC

25 HEATH: THE UNCHOSEN PATH
25 NAPOLEON
25 INDYCAR SERIES
25 FIRE CHIEF
25 CYCLING MANAGER
25 AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
25 EURO MANAGER 03/04
25 NORTHLAND

PLAYSTATION 2

18 TEKKEN 4 (PLATINUM)
25 TRIBES: AERIAL ASSAULT
25 STUNTMAN (PLATINUM)

XBOX

22 XGRA
29 PRO BEACH SOCCER
29 NGT – NEXT GENERATION TENNIS
29 THE GREAT ESCAPE

GAMECUBE

25 CHARLIE'S ANGELS
25 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PLAYERS CHOICE)
25 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE (PLAYERS CHOICE)
25 FIFA 2003 (PLAYERS CHOICE)

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 31 ИЮЛЯ 2003 ГОДА)

PC

17 STREET LEGAL RACING: REDLINE
22 EUROPA UNIVERSALIS CROWN OF THE NORTH
22 THE GREAT ESCAPE
22 NEXAGON: DEATHMATCH
24 DARK FALL
28 OPERATION BARBAROSSA: IL-2 CAMPAIGN PACK
28 TITANS OF STEEL: WARRING SUNS
28 KORSUN POCKET
28 SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
28 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT
29 SPACE HASTE 2
29 HOYLE MAJESTIC CHESS
29 REBELS: PRISON ESCAPE
29 AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
29 STRONGHOLD WARCHEST
29 BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM!
29 SMASH CARS
29 ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION
29 XGRA

GAMECUBE

21 THE ITALIAN JOB
28 MARIO GOLF
29 RALLY CHAMPIONSHIP
29 GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
29 TOP ANGLER
29 XGRA

PLAYSTATION 2

22 THE GREAT ESCAPE
22 DOWNHILL DOMINATION
29 EJAY CLUBWORLD
29 MOJO!

XBOX

16 BARBARIAN
21 ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION
22 THE GREAT ESCAPE
28 SYBERIA
29 GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
29 MOJO!
29 FREESTYLE METAL X
29 XGRA

КОРОТКО

ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ информация о Cossacks II: Napoleonic Wars была неверной – в игре будет не десять, а шесть играбельных стран: Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия и Египет. Более ста пятидесяти юнитов и ста восьмидесяти зданий, и до шестидесяти четырех тысяч юнитов на карте одновременно – вот чем может похвастаться вторая часть «Казаков». А еще улучшенным pathfinding'ом, функциональностью построений и многим другим. Релиз – в этом году.

TITUS INTERACTIVE переименовала принадлежащую ей Virgin Interactive в Avalon Interactive. С 1 июля все игры от Titus распространяются в Европе под новым брендом.

ПРЕИСПОЛНЕННАЯ ГОРДОСТИ компания NDL объявила, что ее движок Gamebryo был выбран Firaxis для римейка легендарной Pirates!, которая станет следующей в ряду таких игр как Morrowind, Dark Age of Camelot и Freedom Force.

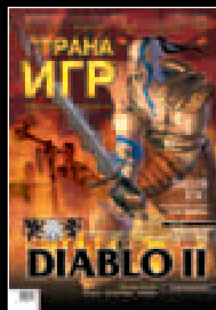
FLASHBACK

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

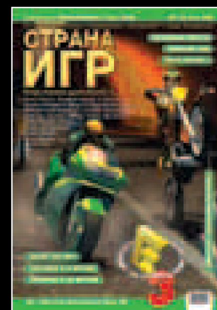
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Главный герой Postal 2 на обложке #14(119), честно говоря, неслабо напомнил мне одного хорошего друга Димы Эстрина. Ну, только если его подстричь, отрастить бородку и отучить играть «сибирскороковые» песни в группе «Беловодье». Дима, конечно, протестовал против таких сравнений, но кто ж его слушать будет? Special по игре получился весьма занятным – местами даже провокационным. Правда, кого и к чему он может спровоцировать, я ответить затрудняюсь. Ну а главным и самым ожидаемым читателями материалом стал, разумеется, обзор наконец-то народившегося Warcraft III. К которому мы, к тому же, оперативно подготовили и прохождение – для полноты картины, так сказать. Кроме Warcraft III, в номере хватало хитов. Nevewinter Nights, например. Или грандиозная четвертая часть краммондовской Grand Prix 4. Или лучший квест 2002 года – неподражаемая Syberia. ■

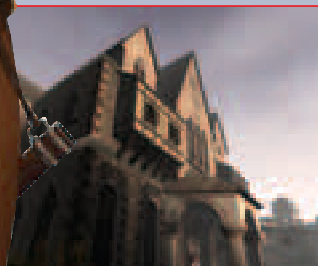
Сначала о личном. В #14(71) меня несла-бо поразил я сам. Просматривая материалы номера, автор этих строк неожиданно наткнулся на такое вот начала собственной статьи о Moto GP: «Как знают даже пьяные мадагаскарские лемуры (трезвые, впрочем, тоже)...» Пожалуй, самые неожиданные вещи приходят от самого себя. На обложку забрался малосимпатичный варвар из Diablo II, что недвусмысленно намекает читателю на то, какой материал номера считать центровым. Господин Поморцев-Дрегалин шлепнул игре 9.5 баллов – за что, по большому счету, его имеет смысл аннигилировать. Вы, разумеется, будете со мной спорить, но я все же настаиваю на том, что «мышиным» тренажерам такие оценки лепить – нескромно. Тем более, когда рядышком находится обзор поистине великолепной Deus Ex. Уоррен Спектор и компания нанесли удар титанической мощи. Сюрпризы иногда бывают приятными. ■

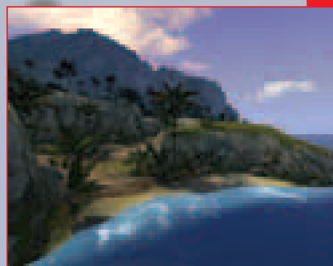
Про E3-секцию в #7(26) мы рассказывали вам в предыдущем выпуске Flashback. А значит, едем дальше. Заметное место в номере занимает пара материалов, посвященных теме авиасимуляторов. Вообще, если проследить историю, различные спецы, посвященные, пожалуй, самому хардкорному из жанров (не считая симуляторов подводных лодок), в «СИ» появляются с какой-то странной, но все же регулярностью. Почти как «посиделки с Левелордом». Может, самое время замутить очередной авиасим-спец? Что скажете? Ну и особое место в наших сердцах занимают обзоры необычных и оттого притягательных проектов. Вспомнить тех же «Вангеров» – именно в #7(26) мы рассказали об этом культовом проекте. Или вот StarShip Titanic. Не знаете, что это такое? Тогда скорее на наш сайт – читать обо всем этом добре в электронном формате. ■

За последние несколько месяцев в магазинах, торгующих играми, я не раз наблюдал такую картину: человек с горящими глазами подходит к продавцу со словами: «Дружище, слушай, «Корсары II» еще не выходили?» (мол, может, хотя бы для своих из-под полы достанешь?). Услышав безоговорочное «Нет», человек падал духом и в расстроенных чувствах выходил из магазина. При этом в роли спрашивающего мог оказаться и школьник, и взрослый дяденька, и видавший виды геймер, и человек, по которому видно, что компьютер он купил месяц назад. И вот, наконец, это свершилось. «Пираты Карибского Моря – Корсары II» готовы. Забегая вперед, могу сказать: да, они настолько хороши, что каждая минута ожидания была оправдана.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО КОРС (PIRATES OF THE CARIBBEAN) РАССЕКА









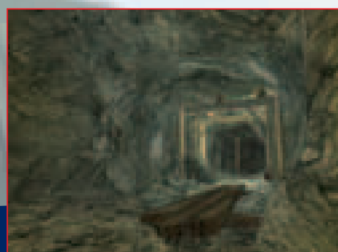
ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

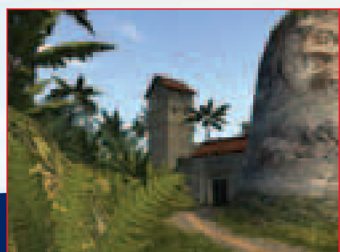
Такое впечатление, что в России «Корсаров II» ждали все, кто хоть мало-мальски играет на PC. Причем далеко не все из этих людей читают игровые журналы или ходят на сайты соответствующей направленности. Тогда откуда же такое нетерпение? Откуда эта уверенность в шедевральности игры? Я не вижу другого объяснения, кроме того, что «Акелле» удалось создать по-настоящему «народный» сериал, способный влюбить в себя кого угодно. И если оригинальные «Корсары» смогли заполучить такую армию почитателей, то трудно даже представить, какой резонанс вызовет вторая часть, превосходящая оригинал на голову по всем показателям.

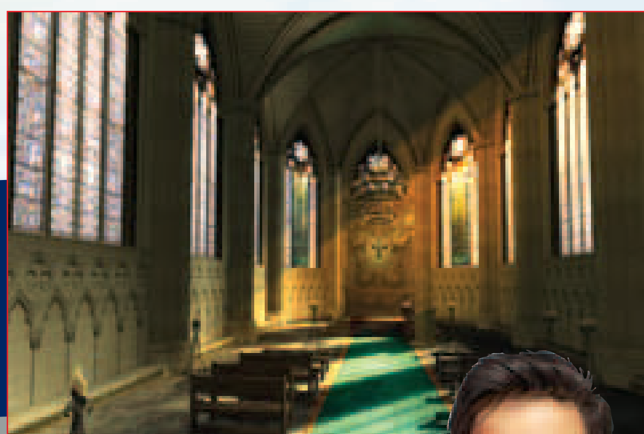
ДИСНЕЙ БОЛЬШОЙ – ЕМУ ВИДНЕЙ

Американская и европейская версии игры будут называться просто Pirates of the Caribbean, без какого-либо упоминания о торговой марке Sea Dogs (под ней на Западе вышли оригинальные «Корсары»). При этом решение о смене названия было принято буквально за несколько месяцев до того, как игра должна была уйти в печать. Инициатива пришла сверху. Издатель «Корсаров» на Западе, компания Bethesda Softworks решила, что торговая марка Pirates of the Caribbean куда привлекательнее для тамошних геймеров, чем Sea Dogs (особенно учитывая, сколько денег вложит «Дисней» в ее дополнительную раскрутку в связи с выходом 9 июля фильма Pirates of the Caribbean). В свою очередь представители Walt Disney Pictures решили, что грядущий хит от «Акеллы» как нельзя лучше подходит для того, чтобы в пику братьям Вачовски тоже сделать игру, посвященную фильму, но не повторяющую его сюжет. Ведь к моменту подписания контракта с киностудией сюжетная линия «Корсаров II» была практически завершена, поэтому было решено внести лишь минимальные правки.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks/Disney Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Акелла ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/dev-caribbean-ru.shtml







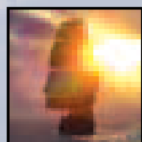
МОРЯ – АРЫ II Я ВОЛНЫ...

И все же сменой названия дело не ограничилось. По требованию киношников «Корсаров II» пришлось несколько подкорректировать: убрать работорговлю, сатанинский культ и тому подобное. Разработчики изначально не рассчитывали на детскую аудиторию. Но цензурная правка – это все мелочи. Самое обидное – в игре остался всего один главный герой, которого теперь зовут не Блейз Девлин, а Натаниэль Хок. Красавица Даниэль, конечно, никуда не делась, но играть за нее теперь нельзя. Увы! В остальном изменения чисто косметические. Действие «Корсаров II» разворачивается за несколько лет до событий фильма, поэтому прямой преемственности сюжетной линии не требуется. Просто нам рассказывают одну из историй «Черной Жемчужины» (корабля-призрака из диснеевской картины).

И все же, переименование «Корсаров II» в «Пиратов Карибского Моря» (в русской версии названия обе торговых марки органично сочетаются)

ВЕРДИКТ

БРАВО!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Умопомрачительно красивая графика, до мелочей проработанный игровой мир; многогранный, захватывающий игровой процесс.

– МИНУСЫ

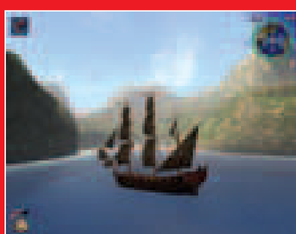
В начале игры герой слишком часто умирает, сражения на суше несколько однообразны, отсутствует карта городов.

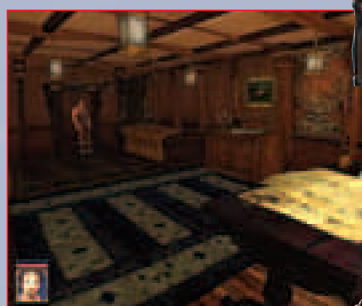
В «Корсаров II» невозможно не влюбиться. Немного найдется игр, сделанных на таком высоком уровне и с такой любовью.

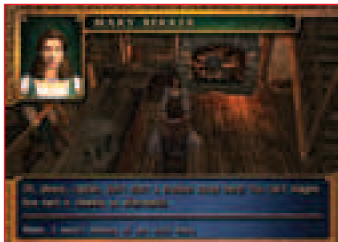
МОРСКОЙ СИМУЛЯТОР

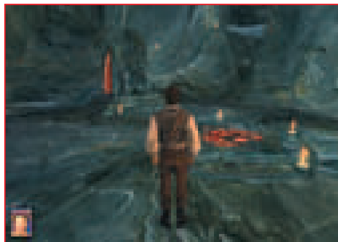
ЛЮБИТЕЛЯМ РЕАЛИЗМА ПОСВЯЩАЕТСЯ

В опциях игры можно выбрать аркадный режим или режим симулятора для морских путешествий и боев. Большинству игроков рекомендую брать аркадный. Разница между двумя режимами лишь в скорости передвижения корабля и его маневренности. Если же вы любите полный реализм – пожалуйста. Корабль будет вести себя практически так же, как вел бы настоящий парусник. Все законы физики соблюдаются с большой точностью.









НЕ ТАКАЯ, КАК

Morrowind

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

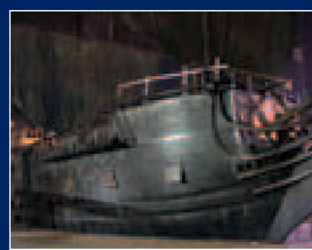
«Корсары»

«КОРСАРЫ II» НЕСРАВНЕННО ЛУЧШЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, А БОЛЬШЕ ИХ И СРАВНИТЬ-ТО НЕ С ЧЕМ.

ЧТО ОБЩЕГО У ИГРЫ И ФИЛЬМА?

ПОКЛОННИКАМ ФИЛЬМА БУДЕТ ПРИЯТНО УВИДЕТЬ ЗНАКОМЫХ

Кроме названия и «Черной Жемчужины», игру с фильмом роднит разве что наличие мистических обезьян и скелетов, которые играют ключевую роль в картине. При этом в «Корсарах 2» не объясняется их происхождение. Однако во второй части сериала разработчики и так решили сделать небольшой реверанс в сторону фэнтези: будут и магические зелья, и артефакты. Поэтому монстры из фильма очень даже органично вписались в общую атмосферу.



пошло проекту на пользу. Для российским геймеров главное, что они получат продолжение «Корсаров», как бы оно ни называлось. Тем более что никаких кардинальных изменений после подписания контракта с «Диснеем» в игре не произошло. А на Западе Pirates of the Caribbean действительно будут продаваться куда лучше, чем Sea Dogs 2. А это означает еще большую народную любовь и еще больше денег для разработчиков, значительная часть которых, будьте уверены, пойдет на создание «Корсаров III».

РОЛЕВАЯ РОМАНТИКА

Первое впечатление, возникающее при запуске «Корсаров II», – игра почти не изменилась. Теплое море все так же плещется за бортом, портовые города по-прежнему живут своей размеренной жизнью, а жажда приключений, славы и богатства все так же зовет в неизведанные дали. Да, если вы прошли первых «Корсаров», во вторых сразу же почувствуете себя как рыба в воде. И все же это другая игра. Количество нововведений таково, что все предстоит открывать для себя заново.

Многие задавались вопросом, к какому жанру все-таки ближе первая часть сериала. Однозначный ответ дать довольно трудно. В случае же с «Корсарами 2» мы однозначно имеем дело с RPG. Правда, я не знаю ни одной ролевой игры, которая была хотя бы примерно похожа на эту, но это уже другой вопрос. Ролевой дух здесь буквально витает в воздухе.

Персонажа мы себе не создаем. Нам дают уже готового молодого и горячего капитана с минимально возможным уровнем характеристик, весьма средненьким кораблем и непомерными амбициями. Первым делом возникает вполне законное желание следовать сюжетной линии, чтобы понять, что к чему, и кто свои, а кто чужие.

Начинается история с разгоревшегося политического конфликта между английскими и французскими колониями. Французы ни с того ни с сего напали на английский остров, а Натаниэль оказался крайним, так что ему поручено во всем разобраться. Однако очень скоро политика отходит на второй план, потому что где-то на горизонте начинают маячить несметные сокровища. По законам жанра, наш герой – далеко не единственный претендент на них. Пираты, авантюристы и сильные мира сего жаждут прибрать их к рукам, а мы стоим у них на пути, зачастую даже не подозревая об этом. Все по тем же законам жанра на пути к сокровищам Натаниэль встречает и свою любовь – Даниэль. Хотя мелодрамы не ждите. Отношения между этими двумя скорее тянут на лирическую комедию (а местами даже и не лирическую).

Отрадно, что «Корсары II» отошли от политической направленности, присущей предыдущей части сериала. Все-таки морские приключения больше ассоциируются с сундуками с золотом и свободной портовой любовью, чем с работой на бездушное государство.

СУХОПУТНЫЕ КРЫСЫ И БЛАГОРОДНЫЕ КАПИТАНЫ

Хочу сразу предупредить тех, кто очень увлечется прохождением сюжетной линии: если ни на что не отвлекаться, игру можно пробежать часов за 25. Но разве за этим мы садимся за «Корсаров II»? На сторону начинает тянуть сразу же. Еще во время туториала нам советуют взять денег в долг у ростовщика, чтобы купить товар и продать его на соседнем острове. Мне лично навар от сделки показался явно недостаточным. Пришлось поплавать по окрестностям и выяснять, у кого что почем. Так появляются первые более-менее прилич-



Некоторые пираты очень неплохо устроились в этой жизни! Смотрите, а не коврик ли это из капитанской каюты линейного крейсера имени Ж.Гуррагчи?



По палубе не просто приятно прохаживаться – из этого режима очень удобно наблюдать за битвой.

ВЗГЛЯД ЗАПАДНОГО ИЗДАТЕЛЯ



Мы попросили ответить на несколько вопросов Джоела Бретона (*Joel Breton, на фотографии он слева; справа – Дмитрий Архипов*), ответственного за издание «Корсаров 2» на западных рынках продюсера из Bethesda Softworks.

Страна Игр: Как вы оцениваете появление игры на E3 2003?

Джоел Бретон: Игра была представлена на пяти стендах: 1С, Bethesda Softworks, nVidia, Microsoft, а также на стенде «Диснея». Я лично не видел, но, по-моему, и ATI также демонстрировала Pirates of the Caribbean у себя. Я рассказывал об игре на стенде «Диснея», там был построен огромный корабль, было очень много народа... В общем, это был успех.

СИ: Где игра будет иметь больший успех, на американском или на европейском рынке?

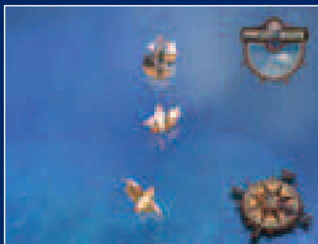
ДБ: Это хороший вопрос. Американский рынок, безусловно, больше, но в Европе пиратская

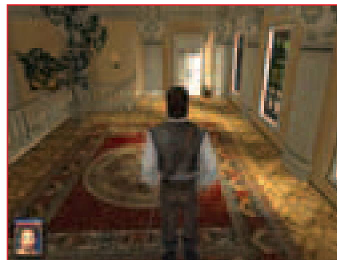
«ДИСНЕЙ» ПРОТИВ САТАНИСТОВ



В PIRATES OF THE CARIBBEAN МОГЛИ БЫТЬ САТАНИСТЫ

Изначально в игре существовал сатанинский культ, с которым мог столкнуться Натаниэль. Однако по требованию «Диснея» сатанистов не только пришлось переименовать в язычников, но и убрать всю соответствующую символику: звезды, козлиные головы и так далее. Символики не будет и в русской версии, а вот называться «язычники» все равно будут сатанистами. Кстати, выглядят они очень стильно...







ОПИСЫВАТЬ МОРЕ ПОПРОСТУ БЕСПОЛЕЗНО. ТАКОЙ ВОДЫ БОЛЬШЕ НЕТ НИГДЕ И В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ НЕ БУДЕТ.

ные деньги. При этом спокойно плавать, разумеется, никто не даст. То пираты нападают, то французские корабли. А иметь слишком много врагов тоже не хочется. Приходится решать, на чью сторону встать, кому угодить, а кому дать в бочину залп из всех орудий.
В игре представлено 8 островов, каждый из которых является колонией определенного государства. Дружить со всеми невозможно, а путешествовать приходится всюду. И если раньше, причалив к враждебной колонии, обязательно приходилось иметь дело с ее фортом, теперь вполне можно подойти к острову со стороны джунглей. Корабль останется ждать в море, а наш герой доберется до берега в шлюпке. А дальше – небольшая прогулка через джунгли, и мы в городе. Хотя «небольшая прогулка» иногда оборачивается крупными неприятностями. Вдали от городской стражи водится много всякого сброда. Так что нередко нам предлагают либо расстаться с кошельком и идти дальше, либо попробовать свои силы в рукопашной. Наверное, так оно и должно быть. Но меня эти бои очень скоро начали утомлять. Во-первых, джунгли на каждом острове просто необъятны, а дорога, идущая через заросли, то и дело разветвляется. При этом никакой карты не предусмотрено. Поэтому мало того что приходится подолгу блуждать, не зная, куда именно надо идти, так еще и враги ни на секунду не оставляют в покое, потому что они возрождаются, как только мы покидаем локацию.
Сражения на саблях оставляют двоякое впечатление. С одной стороны, они весьма динамичны и зрелищны. Управление – проще не бывает: удар, блок, шаг назад. Плюс за поясом у нас пистолет. Так вот, в битвах с несколькими противниками не очень прокачанный персонаж умирает практически сразу. По крайней мере, если сражаться на саблях. Но можно схитрить: выстрелить из пистолета и медленно отходить назад – враги будут наступать с той же скоростью. Когда пистолет перезарядится, снова выстрелить. Повторить, пока все не умрут. Не слишком захватывает, и вряд ли разработчики так себе представляли эти сражения, но жить-то хочется!
И все же приключения на суше чертовски интересны. Города стали в несколько раз больше, чем в первых «Корсарах», так что теперь по ним можно просто неспешно прогуливаться, любуясь окрестностями. С каждым встречным можно поговорить. Кое-кто из незнакомцев готов предложить нам работу. Причем кто именно – во многом зависит от репутации. Если Натаниэль прославится как отъявленный головорез, пираты и прочие преступные элементы встретят его с распростертыми объятиями. Благородный же капитан будет получать задания от личностей совсем иного социального статуса. Да и задания будут другого сорта.

ХОРОШИЙ КАПИТАН – ПРОКАЧАННЫЙ КАПИТАН

Чего хочет любой нормальный фанат RPG? Чтобы у него была возможность прокачать персонажа до заоблачных высот. В «Корсарах II» все упирается сугубо в ваше свободное время. Во-первых, помимо заранее созданных разработчиками побочных квестов, нам предлагают неограниченное количество генерируемых компьютером заданий на перевозку грузов и сопровождение судов. Кроме того, очки опыта вы получаете не только за успешное выполнение квеста, но и за сражения на суше, за захват или потопление вражеского судна и даже за простую борьбу со стихией во время шторма. Помимо прокачки скиллов, нам на выбор предлагается набор из 36 дополнительных способностей, влияющих буквально на





Количество людей, сражающихся во время абордажа, пропорционально численности команд кораблей.





Невесело, когда из всей команды в живых остается один капитан.

тематика популярнее, чем в США. Я думаю, Pirates of the Caribbean будет популярна по обе стороны океана. Мы прикладываем к этому очень много усилий. Вообще, Pirates of the Caribbean – самый крупный проект для Bethesda за всю ее историю. Даже крупнее Morrowind.
СИ: Почему было принято решение переименовать игру? Торговая марка Pirates of the Caribbean обеспечит намного более высокие продажи?
ДБ: Без сомнений. Марка Sea Dogs популярна только среди определенной части геймеров. А название Pirates of the Caribbean на Западе знакомо всем. Все были в Диснейленде, а потому знают и любят эту вселенную. Одна лишь смена названия позволит привлечь к проекту новую аудиторию, которая никогда не слышала о Sea Dogs, но наверняка знает о Pirates of the Caribbean.
СИ: Как тебе лично понравилось работать с российской командой разработчиков?
ДБ: Я всегда хотел поработать над игрой, которая бы требовала постоянных разъездов по всему миру. Сотрудничать с российской компанией было очень интересно. Для меня это был своеобразный вызов: понять культуру, выучить кое-какие русские слова. В целом я очень доволен.
СИ: Как вы считает, есть ли какая-либо связь между выходом Pirates of the Caribbean и объявлением Сида Мейера о желании создать продолжение Pirates!
ДБ: По здравому размышлению, конечно, вряд ли. Но момент он действительно выбрал очень подозрительно (смеется). ■



Время в игре не останавливается ни на минуту. Если зайти вечером в таверну и долго там… общаться с барменом, то выйдем мы уже поздней ночью.



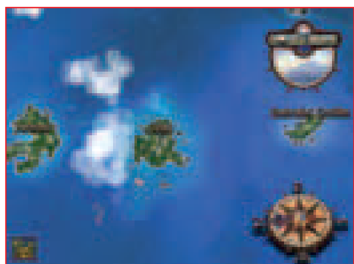
Я не знаю игры, где были бы столь же роскошные интерьеры. Ни Hitman, ни Splinter Cell, ни Neverwinter Nights не могут сравниться с «Корсарами 2» по красоте убранства помещений.

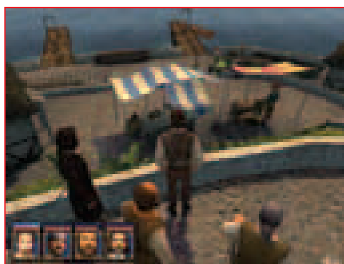
МУЗЫКА ВЕТРА



О ЧЕМ ШУМИТ ПРИБОЙ

Озвучка в «Корсарах II» – совершенно отдельный разговор. Меня просто покорил ambient sound, то есть всевозможные фоновые звуковые эффекты: в тюрьме мы слышим грозные выкрики охранников, отдающиеся гулким эхом, стоны заключенных, лязг решеток. В таверне слух ласкает приятное позвякивание кружек с ромом и периодические пьяные выкрики из-за столов. В море на озвучку вы поначалу не обратите внимания, но стоит вам попасть в шторм… особенно если у вас хорошая аудиосистема!.. А вот диалоги, к сожалению, не озвучены. Голос за кадром можно услышать лишь в заставках.







все: торговлю, фехтование, умение управлять кораблем и так далее.

РОДНАЯ СТИХИЯ

Примерно половину игры мы проводим в открытом море. Раздолье тут даже большее, чем на суше. Можно сражаться с пиратами, грабить и топить мирные суда (и тем самым ссориться с государством, которому они принадлежат), заниматься торговлей, сопровождать мирные корабли. Наконец, можно собрать свой небольшой флот и устроить настоящее морское побоище. Но все это уже было в первой части игры. Чтобы понять, почему и морская составляющая «Корсаров II» весьма сильно отличается от первой части сериала, надо самому провести несколько часов вдали от берега. Высокие волны вполне могут опрокинуть корабль, сильный ветер рвет паруса, а с поврежденными снастями судно, естественно, теряет и скорость, и маневренность. Весьма серьезным изменениям по сравнению с первыми «Корсарами» подвергся и AI. Столкнувшись с двумя или тремя кораблями того же класса, что и наш (или даже чуть более низкого), придется продемонстрировать недюжинный стратегический талант, чтобы выйти победителем.

Наверное, самое интересное занятие на море – это абордаж. В нем принимает участие вся команда. Задача капитана и его подчиненных убить всех матросов противника на палубе и в трюме. Каждое сражение стенка на стенку на палубе шикарного парусника вызывает неподдельный восторг.

НА ЗАВИСТЬ АЙВАЗОВСКОМУ

Когда nVidia и ATI выбирают «Корсаров II» для демонстрации мощи своих новейших технологий на E3, это говорит очень о многом. Как минимум о том, что перед нами самая красивая из всех игр на морскую тематику. Описывать словами море бесполезно. Такой воды больше нет нигде. Ради этой сказочно красивой водной глади стоит купить GeForce 3, потому что на картах более низкого класса она теряет значительную часть своего великолепия.

Но не только море красит «Корсаров II». На корабли тоже можно любоваться часами. Тому, с какой точностью и с какой любовью ребята из «Акеллы» создавали каждое судно, другие разработчики могут только позавидовать. Выше всяких похвал и система освещения. Ночной город порадует многочисленными фонарями, вокруг каждого из которых заметен бледный ореол. Нереально красивые рассветы и закаты вызывают бурю эмоций независимо от того, встречаете ли вы их в море, или в залитом багровым или розовым светом городе, или в джунглях любуетесь, как солнце встает из-за горизонта. Остается лишь пожалеть, что в игре не реализована плавная смена времени суток.

Благодаря уникальной технологии освещения неподвижных объектов разработчикам удалось создать удивительно правдоподобные текстуры. В досках старого деревянного пола можно разглядеть каждую трещинку, и у вас ни на секунду не возникнет сомнения, что пол именно деревянный. Роскошные каменные строения поражают величием как снаружи, так и изнутри.

Каждая локация в игре вызывает настолько яркие ощущения, что после этого в других RPG чувствуешь себя несколько некомфортно. Зайдя сырым, промозглым вечером в таверну, всей кожей ощущаешь тепло и домашний уют. В тюрьме, наоборот, мурашки начинают бегать по спине, до того там мерзко и угрюмо.

НАГРАДА ЗА ТЕРПЕНИЕ

«Корсары II» оправдали все возложенные на них ожидания. Это совершенно уникальная RPG. Другой такой вы не найдете. И дело вовсе не в экзотической пиратской тематике, подкупает многогранность игры. До последних минут она не перестает удивлять и подбрасывать новые сюрпризы. Нельзя не обратить внимание и на высочайшее качество исполнения идей . Все здесь – от иконок предметов в инвентаре до озвучки героев – вызывает исключительно положительные ощущения. В общем, вот так выглядит игра, когда она – дитя любви своих создателей. ■



Жители совершенно свободно разгуливают по далеко не маленьким городам.





КОХАН
БИТВА АРИМАНА













По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cdrom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.

Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания FCE, www.fce.ee, e-mail: fce@fce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия ЭЛ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

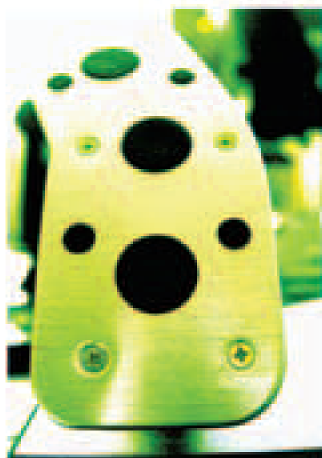
■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: simulation/action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: http://www.capcom.com/SB/





STEEL BATTALION
ТОТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ









Любой геймер-приставочник со сколько-нибудь серьезным игровым стажем может рассказать о необычных устройствах, с которыми ему пришлось иметь дело. Зачастую разработчикам мало средств управления, предлагаемых стандартной комплектацией консоли, – поэтому в магазинах появляются световые пистолеты и автоматы, танцевальные коврики, рули, педали и даже имитаторы рыболовных удочек, которыми авторы снабжают специальные издания своих игр. До сих пор пальму первенства в нашем неофициальном хит-параде подобных аксессуаров держали подключавшийся к 8-битной NES робот R.O.B. и уникальный джойстик для сериала Densha de Go!, который имитировал панель управления электропоездом. Теперь, когда появился Steel Battalion, все прочие эксперименты на ниве нестандартных контроллеров выглядят, простите за каламбур, детскими игрушками.

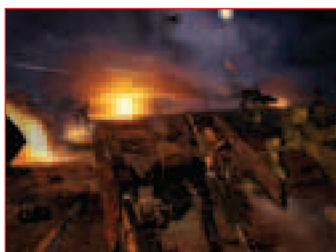


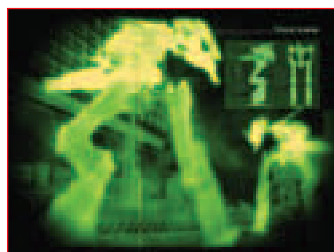




Виновник торжества извлечен из коробки, собран и готов к работе. Обратите внимание на две разных инструкции: к игре и к контроллеру.







ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

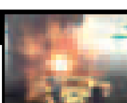
Игра стоит почти 300 долларов, и вышла она эксклюзивно для Xbox. С такой ценой, согласитесь, слово «игра» справедливо было бы завести в кавычки. Ничего удивительного в том, что в нашей стране Steel Battalion, один из самых невероятных проектов Capcom за всю историю компании, могут себе позволить лишь единицы. Однако даже сверхобеспеченным геймерам, уже имеющим Xbox и готовым выложить за детище Capcom сравнимую со стоимостью приставки сумму, придется немало постараться, чтобы простонапросто отыскать игру. Как и предполагалось, она вызвала ажиотаж исключительно среди хардкорщиков – очевидно, что маркетологи рассчитывали именно на эту весьма малочисленную, но наиболее активную часть играющего сообщества, выпуская на рынок совершенно, казалось бы, обреченный в коммерческом плане проект. Хардкорщиков никогда не стоит сбрасывать со счетов – с некоторых пор официальный сайт игры встречает нас крупным гордо-красным «SOLD OUT». То бишь – «всем спасибо, все свободны». Тираж полностью распродан. Увесистые коробки со Steel Battalion уже пару месяцев вертятся на вторичном рынке, и желающие обладать раритетным сокровищем вместо магазинных полок прочесывают многочисленные веб-аукционы. Получив свою копию игры еще в конце зимы, мы долгое время не могли поставить материал в номер: страницы «СИ» оккупировали хиты для PS2, потом подошел черед репортажей с E3... Установившийся сейчас период летнего затишья лучше всего подходит для рассказа о проекте, который подавляющее большинство читателей «СИ», к сожалению, вряд ли увидят «живьем». А между тем это грандиозное событие в мире видеоигр, и умолчать о столь редком феномене мы просто не в праве.

АРКАДА

Трехсотдолларовый ценовой ярлычок Steel Battalion (изначально речь шла о $200, но доставка в Россию обойдется недешево, да и на сетевых аукционах цена на игру отнюдь не снижается) заработан, в общем-то, честно. Это не средние по всем показателям часы от Seiko, притянутые за уши к кинովоплощению Final Fantasy и оттого стоящие три сотни баксов, и не серебряный амулет очередного протагониста Square, который и носить-то толком не с чем – кроме доступного за отдельную плату костюма этого

НЕ ПОХОЖЕ НА

Armored Core 3



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gungriffon Blaze



CAPCOM ИСПОВЕДУЕТ ИНОЙ ПОДХОД К МЕХА-СИМУЛЯТОРАМ, НЕЖЕЛИ FROM SOFTWARE, АВТОРЫ AC3.

ВЕРДИКТ

ДИВО ДИВНОЕ



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

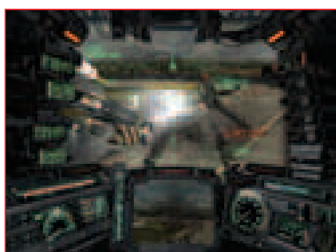
Непередаваемые ощущения от игры в кокпите шагающего танка. Геймплей не блещет откровениями, но определенно захватывает.

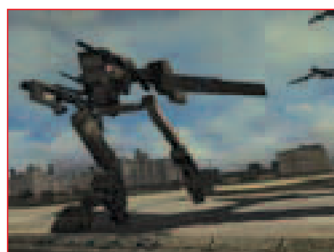
МИНУСЫ

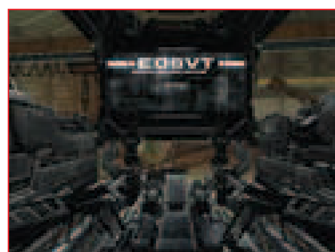
Смерть персонажа здесь означает гибель сейва. Кабина излишне захламлена дисплеями, AI удивляет дуболомностью.

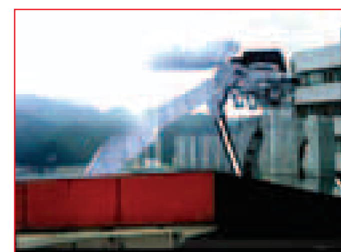
Один из самых реалистичных меха-симуляторов на сегодняшний день. Неожиданный реверанс в сторону хардкорных игроков.

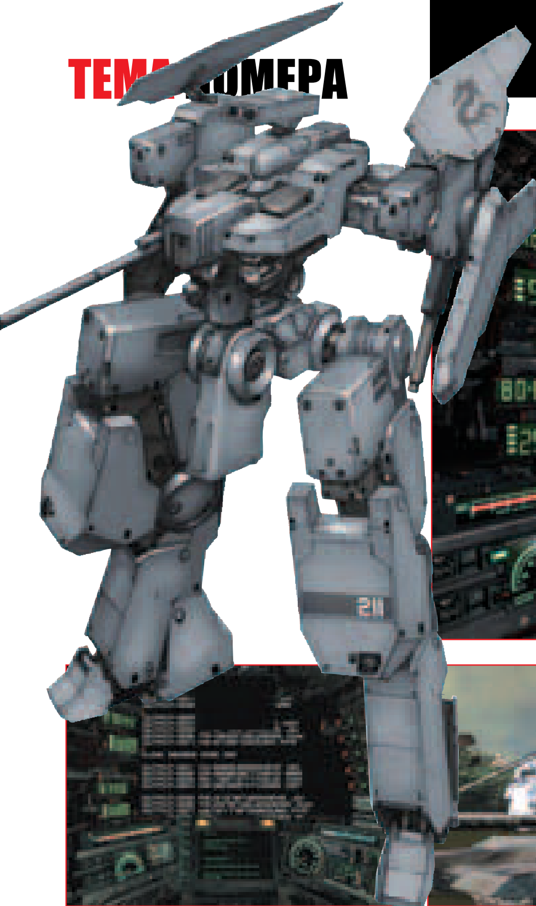
МАССИВНЫЙ КОНТРОЛЛЕР – НЕ ПРОСТО ГЛАВНАЯ ЦЕНООБРАЗУЮЩАЯ ЧАСТЬ КОМПЛЕКТА, ЭТО ПОЛНОЦЕННЫЙ КОМПОНЕНТ ИГРЫ, БЕЗ ОНОГО МАССИВНОГО АГРЕГАТА ОНА ВООБЩЕ НЕ БУДЕТ РАБОТАТЬ.

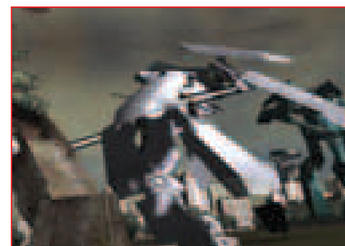


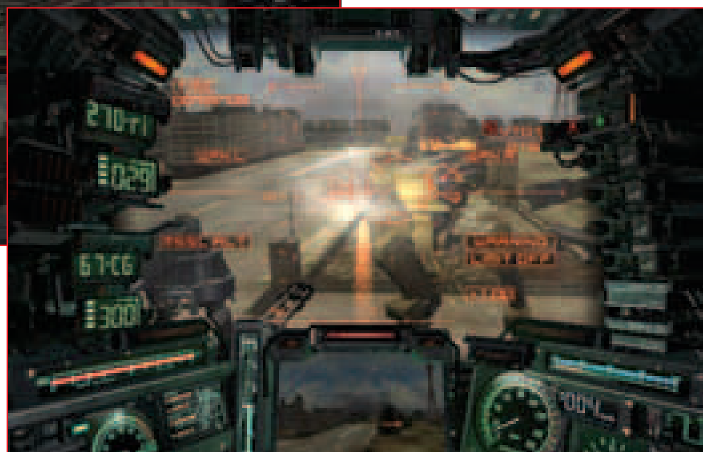












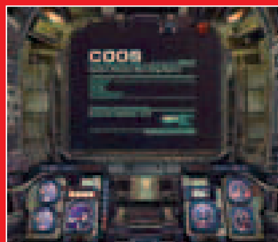



Цвет разметки дисплея (HUD) можно менять нажатием одной из клавиш на пульте – в различных условиях подойдут разные цвета.

СНОВА И СНОВА

ОПЯТЬ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ

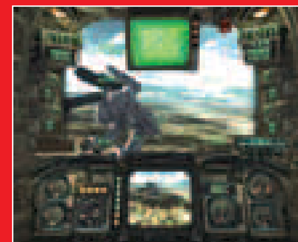
Продолжительная процедура подготовки к запуску впечатляет: на контроллере последовательно мигают все лампочки, пилота просят перещелкнуть в активное положение тумблеры, отвечающие за подачу в кабину кислорода, отстегивание топливных шлангов, проверку балансировки и так далее (эти тумблеры, кстати, больше в процессе игры не используются). Увы, где-то на двадцатом запуске предстартовая рутина теряет большую часть своего очарования, а на сороковом начинает надоедать.



ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ!

АРТИЛЛЕРИСТУ НА ЗАМЕТКУ

Изначально доступны два уровня сложности, по мере прохождения миссий открываются еще несколько. Увеличение сложности повышает скорость движения и скорострельность всех VT. При стрельбе ракетами следует учитывать их дальность – если выпустить по находящемуся на расстоянии в полкилометра противнику ракету, минимальная дальность действия которой составляет один километр, она не причинит оппоненту вреда – отскочит от его брони, не разорвавшись.



персонажа. Не хочется умалять достоинств традиционного игрового мерчандайза, но Steel Battalion, в отличие от драгоценных побрякушек и всяких «коллекционных» безделушек, – вещь, неразрывно связанная с процессом игры как таковым. Массивный контроллер – не просто главная ценообразующая часть комплекта, это полновесный компонент игры, без него Steel Battalion вообще не будет работать. Фактически, приобретая этот симулятор, игрок получает возможность прямо у себя дома приобщиться к качеству геймплея, которое до сих пор могли предложить только аркадные автоматы – а они, как известно, редко стоят меньше нескольких тысяч долларов.

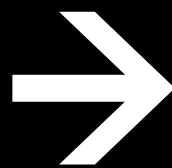
ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Постоянные читатели «СИ» знают, что Steel Battalion – симулятор боевого шагающего танка. Действие игры происходит в относительно недалеком будущем (2079 год), когда первые машины класса VT (vertical tank) поступают на вооружение стран Азиатско-Тихоокеанского региона, и играющему предлагается принять участие в первом в истории вооруженном конфликте с применением шагоходов. Сюжетную подоплеку можно узнать из инструкции – привычной книжечки, вложенной в стандартную зеленую коробку с игровым диском. Помимо них, в габаритном ящике находится главный виновник торжества – крупный сборный контроллер, имитирующий панель управления шагающим танком, а также подробная инструкция к нему. Контроллер состоит из трех стыкующихся друг с другом частей (их соединительные пазы закрываются прилагаемыми металлическими заглушками) и массивного блока с педалями. Собранная конструкция устанавливается на столик или тумбочку перед телевизором, блок для ножного управления кладется на пол. Части устройства объединяются проводом, еще один провод включается в порт для первого джойпада на приставке. Тут важна высота столика: игроку необходимо чувствовать себя комфортно – чтобы и ноги удобно лежали на педалях, и к рычагам управления не было нужды нагибаться. Мало у кого перед телевизором есть высокий стол, однако в данном случае вопрос встает ребром: или нарушаем эстетику комнаты, наворачивая себе почти полноценный кокпит, или мучаемся, скрючившись в три погибели. Это только в игровой версии Ghost in the Shell пилотам удобно управлять техникой лежа или согнувшись – в реальности же пока не придумано ничего лучше, чем обычное сидячее положение. Не исключено, что и сам телевизор придется поднять повыше: картинка должна быть строго перед глазами, иначе весь эффект присутствия идет насмарку.

ДИСПОЗИЦИЯ

На левом блоке панели управления расположен рычаг переключения передач (задний ход, нейтрал, пять

ЭКРАН ТЕЛЕВИЗОРА РАБОТАЕТ В СВЯЗКЕ С КОНТРОЛЛЕРОМ, ПРЕВРАЩАЯСЬ В ЕГО ПРОДОЛЖЕНИЕ, ПЕРЕДНЮЮ СТЕНКУ КОКПИТА.

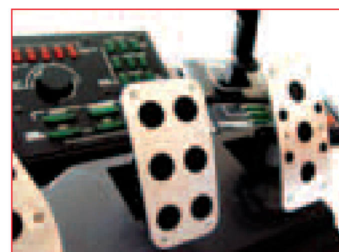






Чтобы катапультироваться, пилоту терпящей бедствие машины необходимо откинуть крышку и нажать клавишу. Обычно для этого есть две-три секунды.





ФИНАНСОВАЯ ЧАСТЬ

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АРИФМЕТИКА

Попробуем оценить объем финансовых вложений, необходимых для того, чтобы играть стало по-настоящему комфортно. Дабы ощутить все прелести Steel Battalion, нам понадобилась приставка Xbox ($260), сама игра ($300), большой телевизор (в нашем случае – Philips 32PW8807/12, $1400), качественная аудиосистема (мы использовали Creative Inspire 5.1 5700, $270) и столик (в IKEA подходящий стоит $30). Итого получаем 2260 долларов. За эти же деньги в Подмосковье можно 15 раз прокатиться на танке времен Второй мировой.

скоростей), отвечающий за обзор аналоговый джойстик и пять тумблеров, использующихся во время процедуры запуска – когда устройство мигает лампочками что твоя новогодняя елка. Средний блок – это пять клавиш связи, рукоятка настройки радиочастоты (доступно 16 каналов) и куча вспомогательных переключателей (пожаротушение, промывка окуляров видеокамер, смена цвета показателей на дисплее, сброс пустых топливных баков, ночное видение, выбор и обслуживание оружейных подсистем, работа с выдвижным манипулятором). Правый блок контроллера состоит из аналогового джойстика с гашеткой и спусковым крючком, шести клавиш управления видеосистемой, трех стартовых кнопок и, разумеется, клавиш экстренного катапультирования, прикрытых от греха подальше прозрачной крышкой. Педалей предусмотрено три: для газа, тормоза и резкого ухода в сторону. Если сравнивать с другими играми, получается эдакий гибрид трех моделей управления: VT «ездит» почти как автомобиль с ручной коробкой передач (Project Gotham Racing, Gran Turismo), при этом обзор и выбор направления движения реализованы как в шутерах от первого лица (Half-Life, Time Splitters), а метод прицеливания заставляет вспомнить «тиры» для светового пистолета (Time Crisis 2, Vampire Night). Игра не предусматривает никакой тренировочной миссии – новичка сразу же кидают в гущу сражения, поэтому осваиваться с управлением придется методом проб и ошибок. Многие функции контроллера, впрочем, второстепенны и не используются непосредственно на поле боя; схожая модель управления вообще-то вполне могла быть реализована и на обычном джойпаде

STEEL BATTALION НЕПЛОХО ЗВУЧИТ В СТЕРЕО, НО ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ПОЛУЧИТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СИЛЬНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ, ПРИДЕТСЯ РАСКОШЕЛИТЬСЯ НА ХОРОШУЮ АУДИОСИСТЕМУ – ИГРА ПОДДЕРЖИВАЕТ DOLBY DIGITAL 5.1.

для Xbox – но тогда из Steel Battalion мигом улетучилась бы вся крутизна и добрая толика реалистичности происходящего.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Ощущение того, что находишься в кокпите – тактильно-визуальное. Экран телевизора работает в связке с контроллером, превращаясь в его продолжение, переднюю стенку кокпита VT. Вместо обзорного фонаря в кабине находятся несколько экранов, через которые пилот наблюдает за событиями снаружи – они не очень крупные и со всех сторон стиснуты отображающими полезные данные индикаторами, циферблатами и шкалами. Вдобавок ко всем приборам на транслируемую внешними камерами картинку накладывается своя собственная разметка (HUD). Глаза с непривычки разбегаются. Графическая информация подается настолько скученно, что для нормальной игры обязательно потребуется крупный телевизор с диагональю экрана не меньше 32 дюймов – иначе, к примеру, на радаре невозможно будет разглядеть точки приближающихся ракет. Хорошо хоть существует звуковая система оповещения, без нее пришлось бы совсем туго. Попробуйте сражаться с быстро перемещающимися противниками, схватившись за рычаги управления башенным краном и пытаясь прочесть примерно три миллиарда сигналов на приборной панели.

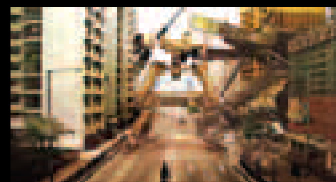
ПЕРФОМАНС

Поединки с вражескими VT – испытание на выносливость, требующее бережливого и вдумчивого расходования припасов. На борт можно навесить до трех систем вооружения; пулеметы чаще всего подходят для уничтожения мелких целей (грузовики, артиллерийские батареи, доты/дзоты), а более мощные установки залпового огня, плазменные пушки, гранаты и огнеметы сильно









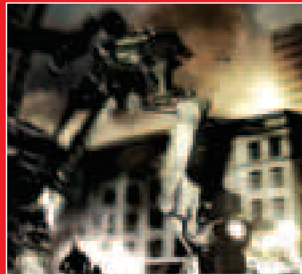
ограничены в боезапасе. Как обычно, в режиме кампании сложность заданий раз от раза возрастает, и если в начале необходимо просто ликвидировать 70% врагов на карте, то впоследствии ваш VT зачастую будет ограничен определенным путем движения по территории неприятеля, а сам противник сможет похвастаться серьезным численным преимуществом. Стоит оговориться, что игровой AI на особые рекорды не тянет – вражеские танки ведут себя очень странно, то грамотно используя для маскировки особенности рельефа, то без видимой цели выскакивая на открытые пространства и отчетливо медля под обстрелом. Напарники и вовсе демонстрируют чудеса армейской смекалки: они то и дело забредают на линию огня и по пять минут могут тыкаться в горный склон или стену вместо того, чтобы обогнуть препятствие. Следовательно, рассчитывать приходится только на собственные силы. Действующая экономическая модель переводит все ваши достижения в кредиты, на которые можно приобрести продвинутые модели VT (всего существует три поколения) и новое вооружение, а вот смерть в бою означает не только потерю дорогостоящей машины – она безжалостно отбрасывает играющего в самое начало кампании, стирая с винчестера приставки сейв. То есть гибель даже в последней, 23-й миссии, означает откат к первой. При таком жестоком раскладе кнопка катапультирования – которую, к слову, еще надо умудриться вовремя нажать – становится настоящим спасением.

ШКОЛА ЖИЗНИ



УРОКИ ПОД ОГНЕМ

Попривыкнув к нюансам управления, пилоты осваивают следующую дисциплину. Залогом победы в бою становится досконалъное знание сильных и слабых сторон машины. Выносливость брони, скорость хода и разворота башни, устойчивость, скорострельность – все это меняется от модели к модели. Уворачиваясь от ракет, необходимо внимательно следить за температурой двигателей – перегрев грозит временной потерей маневренности.











Оцените иллюстрации к игре: трехмерная графика совмещена здесь с обычными фотографиями. Согласитесь, смотрится эффектно!







РЕВЕРБЕРАЦИИ

Оценивать графику Steel Battalion сложно. Когда окно обзора занимает меньше половины телеэкрана, щедро задрапировано светящейся разметкой HUD'a, снаружи то и дело закрывается манипулятором и пушкой да вдобавок еще пестрит помехами и искажениями при каждом ударе, визуальное исполнение мира может показаться невзрачным – особенно при игре на маленьких телевизорах. Потому что мир этот на них элементарно невозможно разглядеть. Чем крупнее диагональ экрана – тем фактурнее становится картинка. Вдруг замечаешь качественную проработку particle-эффектов, проявляется четкость текстур высокого разрешения, движущиеся пятна превращаются в неплохо анимированные боевые машины. Правда, при зуме во время прицеливания некоторые объекты возникают из ниоткуда – на той же PS2 это в порядке вещей, но от Xbox ждешь более солидного подхода к прорисовке деталей, удаленных на большие дистанции. Как ни странно, уровень визуального исполнения решающей роли не играет – удовольствие получаешь, в первую очередь осваивая сложное управление и показывая достойный результат. Пожалуй, ощутимую долю реализма добавляет не столько даже графика – она мало отличается от того, что мы видим в похожих играх, – сколько звуковое сопровождение. Steel Battalion вполне сносно звучит в стерео, но если вы ищете действительно сильных ощущений, придется раскошелиться еще и на хорошую аудиосистему – игра поддерживает стандарт Dolby Digital 5.1. Потрясающая локализация эффектов чувствуется уже во время предстартовых процедур, когда где-то за спиной слышен звук отсоединения топливных шлангов, сверху шумит закрывающийся люк кокпита, а спереди доносится грохот раздвигающихся ворот ангара. Есть тут и практическая выгода: часто на слух удается определить не только местоположение противника, но и примерное расстояние до него. В условиях перенасыщения дисплеев графическими данными четкая и объемная аудиокартина (включающая переговоры со штабом и в пределах звена) оказывается как нельзя кстати.

УВЕСИСТЫЕ КОРОБКИ СО STEEL BATTALION УЖЕ ПАРУ МЕСЯЦЕВ ВЕРТЯТСЯ НА ВТОРИЧНОМ РЫНКЕ, И ЖЕЛАЮЩИЕ ОБЛАДАТЬ РАРИТЕТНЫМ СОКРОВИЩЕМ ВМЕСТО МАГАЗИННЫХ ПОЛОК ПРОЧЕСЫВАЮТ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ВЕБ-АУКЦИОНЫ.

ВЕРДИКТ

Steel Battalion – далеко не самый красивый симулятор робота. Здешние противники не отличаются выдающимся интеллектом, а процесс настройки боевой машины гораздо проще, чем в Armored Core. Все эти недостатки низвели бы любую другую игру на уровень среднего проекта, обделенного вниманием геймеров. Любую другую игру, кроме этой. Уникальный 40-кнопочный контроллер полностью преображает геймплей, превращая «драки на роботах» в осязаемый, реальный и вместе с тем фантастический экспириенс. Теперь мы совершенно точно знаем, как пилотируются гигантские роботы. Стоят ли эти ощущения запрашиваемой суммы? Каждый решает сам. Помните, ведь билеты на «Конкорд» покупали не только преуспевающие бизнесмены – находились энтузиасты, готовые расстаться с $4000 ради сверхзвукового перелета. Что ж, теперь у игровой индустрии есть свой аналог «Конкорда». Capcom удалось распродать весь тираж – выходит, японская компания в своих расчетах оказалась удачливее создателей знаменитого авиалайнера. ■

Благодарим интернет-магазин www.trezorshop.com/ru/ за помощь в подготовке материала.

Warrior Kings™ Battles









■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука
■ РАЗРАБОТЧИК: Сатурн-плюс ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

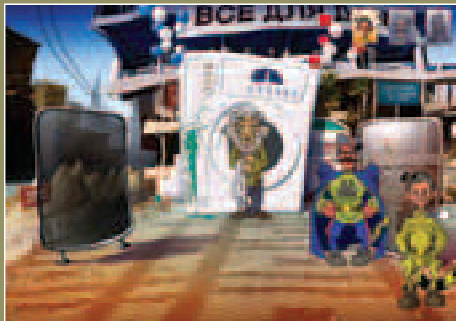
http://www.buka.ru/game/Game_1861.htm



А вот и Кузьмич. Не сказали бы – не узнал. Так сильно изменился его образ!



Наши герои не выглядят в глазах людей 2050 года странными типами. Мода на революционную тематику достигла своего апогея.



Три иконки в правом верхнем углу позволяют переключаться между персонажами.



ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ: ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Игра «Петька и Василий Иванович спасают галактику» (в народе просто «ПиВИЧ») стала в некотором роде эталоном отечественного квестроения. После косолапого квеста «Капитан Пронин» и перегруженных логикой «Братьев Колобков» бравый комдив выглядел фантастически. Причем я уверен, спрячь его «Бука» до нынешних времен, и издай его сейчас – успех был бы не меньшим. Первый «ПиВИЧ» – нестареющая вещь.

Спустя каких-то полгода вышла «вторая часть». Вопрос об уместности кавычек подниматься, я думаю, не будет. Второй «ПиВИЧ» заслуживал порядковый номер 1.5, и никак не больше. Коротенький add-on. Охаянный критикой за скороспелость и баги, он все равно обладал неоспоримым достоинством – все фоны, как и в первой части, были нарисованы от руки. С третьей частью традиция была нарушена, поменялась команда, и первое, на что мы обратили внимание – были рисованные на компьютере фоны. Причины как всегда одни и те же – такие фоны делать легче, процесс менее трудоемкий, это позволяет посвятить больше времени геймплею.

Разработчики взяли на себя смелость показать Россию 2050 года. Даже наши политики так далеко не заглядывают, боятся не увидеть ничего хорошего. «Сатурн-плюс» настроен оптимистически – к указанному году Россия достигра невероятного подъема, в то время как Америка пребывает в упадке. Результат мировой войны, культурной экспансии? И что же делать нашим героем в этих, так скажем, приемлемых условиях, где конфликт? Оказывается, еще в далеком прошлом царь Иван Грозный заключил некий договор с пришельцами, срок которого истекает именно к 2050 году. Итог – Россия хоть и пребывает в могуществе, но находится под влиянием пришельцев. Петька с Чапаем, эти несознательные красноармейцы, вместо очевидного – свалить власть инопланетян и оставить мировое устройство как оно есть, пойдут другим путем – найдут возможность отправиться в прошлое к царю Ивану. Василий Иванович меняет профессию, так сказать.

Кстати, все части игры так или иначе завязаны на путешествиях во времени, как бы подтверждая, что Василь Иваныч и его верные друзья – вечные персонажи. Даже в 2050 году не избежать встречи с комиссаром Фурмановым, который, конечно, не тот самый, а его прапрапра... Анка – игровой персонаж, появится в третьем эпизоде, где ей придется освобождать угодивших в психушку гостей из прошлого. Вечно пьяный Кузьмич на этот раз кардинально сменил амплуа. Теперь он заклинатель змей, ходит в чалме, не пьет и, наверное, принял буддизм.

Старею... Уже четвертый «ПиВИЧ»! Когда выйдет юбилейный десятый, у меня уже будут дети. ■

ПРИМЕР КВЕСТА

Василь Иваныч должен пройти медосмотр, но что-то не заладилось у комдива с окулистом – не может бравый Чапай правильно буквы назвать. Надо помочь. Берем Петьку и ведем его к футбольным болельщикам (следите за мыслью?), разучиваем у них несколько кричалок и возвращаемся в поликлинику. Под окнами больницы замечаем футбольного фаната, торгующего помидорами. Раззадориваем его обидными выкриками. Помидоры, запущенные в Петьку, придутся как раз кстати. Для Василия Ивановича. При этом звуки, произнесенные им, вполне удовлетворят окулиста.

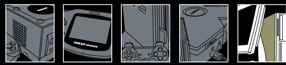


ЧЕТЫРЕ ЧАПАЕВА

ОН ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЕРНЕТСЯ

«ПиВИЧ 4» делится на пять эпизодов: аэропорт, Москва, психиатрическая лечебница, гадюкинский катаклизм, Москва Ивана Грозного. Каждый из эпизодов представляет собой клубок квестов, который предстоит распутать игроку. Но гигантизм легендарного «ПиВИЧ 1» оспаривать никто не собирается. По продолжительности игру следует сравнивать скорее с третьей частью – обещают 65 игровых экранов.

Битва Героев



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука
■ РАЗРАБОТЧИК: Сатурн-плюс ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2003 года



http://www.buka.ru/game/Game_1864.htm

НЕДЕТСКИЕ СКАЗКИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

«Сатурн-плюс» – одна из немногих контор, регулярно выпускающих по несколько квестов в год. Вспомним все разговоры про «нерентабельность жанра» и его скорый закат… Получается, что «Сатурн -плюс» – хранитель древней культуры, дарующий нам, любителям хороших приключений, последнюю радость в этой жизни.

Название игры говорит, что перед нами сказки, но ни в коем случае не детские. Если кто-то и представил себе сейчас нечто непотребное с участием Василисы Прекрасной и Конька-Горбунка, выкиньте свои глупые мысли из головы. Ограничения по возрасту не предусмотрено. Играют и стар и млад. Недетскость «Сказок» – прежде всего в современном подходе. Герои, которых мы привыкли видеть в деревянном окружении языческих идолов и избушек, в игре говорят с нами на одном языке. Никаких «жили-были...» Персонажи тридевятых царств идут в ногу со временем, они в курсе политической, культурной и общественной жизни страны. Легко поддержат разговор на любую тему. Такая осведомленность объясняется тем, что мир сказок существует параллельно нашему и развивается соответственно. Главный герой (безусловно, Иван) попадет из нашего суетного мира туда – в волшебный. И там, оказывается, есть свои проблемы, и не все решается по щучьему велению. Герои русских народных сказок в депрессии. Их начинают забывать у себя на родине, отдавая предпочтение западным аналогам. От этого в мире русских сказок происходит засилье незарегистрированных заморских гостей. Ваня оказывается в центре назревающего межнационального конфликта. Покемонов гонять не придется, лицензия дороговата, да и Ваня настроен не так агрессивно. Никаких депортаций персонажей, не подходящих под критерий «герой русской сказки», и прочих сильнодействующих средств не будет. Все закончится как в сказке – хорошо. Ну вы знаете, там, про мед и про усы.

Поскольку квест предназначен для внутреннего пользования, ничего сверхоригинального в плане гейм-дизайна не предусматривается. Стандартная схема построения игры, обычный набор команд, привычный сатурновский стиль анимации.

Получается, что кроме «Джаза и Фауста» не было попыток сделать серьезный квестовый проект. И девелоперы работают, исходя из формулы «делать то, что было успешно в прошлом году». Но любовь к квестам появилась в нашей стране не на пустом месте. Наша публика выросла на серьезных работах LucasArts и Sierra. Да и жанр adventure – один из самых древних. Поэтому нет ничего удивительного, что квест легко усваивается новичками в компьютерных развлечениях.

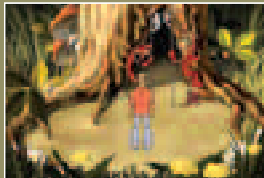
Как на самом деле обстоят дела: берет ли наш народ отечественные квесты из-за любви к жанру, или же квесты – это развлечение «для начинающих»? Нужны исследования. От определения играющей аудитории будет зависеть будущее нашего квестостроения. ■

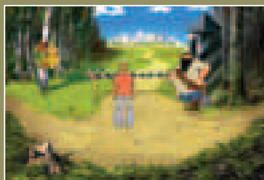
НЕМНОГО О КОМАНДЕ

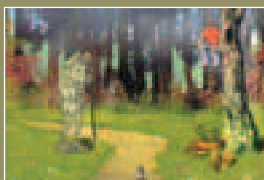
ДОСЬЕ

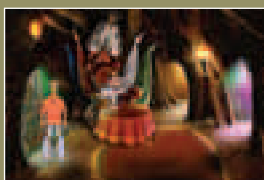
**Первым проектом «Сатурн-плюс» стала игра «Новые Бременские». Далее последовали «Приключения поручика Ржевского», «Агент – особое задание», « Петька и ВИЧ: Возвращение Аляски «.
Издатель этих игр на территории России – компания «Бука». Самым крупным на сегодняшний день проектом компании «Сатурн-плюс» является игра «Джаз и Фауст» – квест, который выпущен одновременно почти в десяти странах. Партнером при разработке этого программного продукта выступила крупнейшая в России издательская компания «1С».**





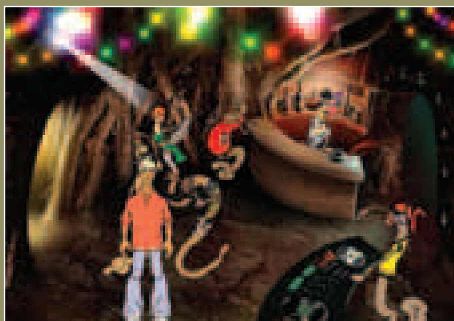








Элемент «недетскости» – обнаженный бюст русалки.



Какое-то царство земляных червяков. А вы из какой сказки будете?



Видимо, мирного диалога не получилось. Выражения лиц Вани, Бабы-Яги и даже кота Баюна не сулят ничего хорошего.

ИСПЫТАЙ, ЧТО ЛУЧШЕ!

Gillette® Slalom Plus™

ИЛИ

СПОРИМ, ТЫ ЗАБУДЕШЬ ПРО ОДНОРАЗОВЫЕ СТАНКИ?

Если тебя не удовлетворит качество бритья с Gillette® Slalom Plus™, то ты получишь упаковку одноразовых станков совершенно бесплатно!



ИСПЫТАЙ КАЧЕСТВО БРИТЬЯ С Gillette® Slalom Plus™ СЕГОДНЯ!

Мы уверены, что достаточно один раз побриться Gillette® Slalom Plus™, чтобы навсегда забыть про одноразовые станки!

Плавающая головка с двумя лезвиями обеспечивает максимально чистое бритье. Смазывающая полоска — для отличного скольжения бритвы и комфорта, а ручка из эластомера позволяет лучше контролировать процесс бритья. Тонкие лезвия Gillette® Comfort еще лучше сбривают волосы, делая бритье еще более комфортным.

Мы уверены, что эта бритвенная система тебя не разочарует! Но если все-таки Gillette® Slalom Plus™ тебя не устроит, ты получишь упаковку из трех одноразовых станков Gillette® Blue II Plus UltraGrip совершенно бесплатно. Просто заполни купон на специальной упаковке Gillette® Slalom Plus™ и отправь его вместе с ручкой от станка Gillette® Slalom Plus™ и вырезанным логотипом. Компания Gillette возместит участнику Акции сумму, затраченную на пересылку. Купоны принимаются до 31 октября 2003 года (по дате на штемпеле).

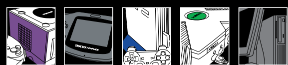
ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В АКЦИИ «Испытай, что лучше!»

1. Купив бритвенную систему Gillette® Slalom Plus™ в специальной упаковке с купоном участника акции «Испытай, что лучше!» (далее «Акция»), вы имеете возможность принять участие в Акции. **2.** Для участия в Акции нужно заполнить купон участника Акции (далее «Купон»), размещенный на внутренней стороне специальных упаковок Gillette® Slalom Plus™, указав причину, по которой вы не довольны бритвенным станком Gillette® Slalom Plus™ (далее «Станок»). Затем необходимо выслать **ценной бандеролью** до 31 октября 2003 года по адресу **111020, Москва, а/я Slalom, ООО «Пост-Лайн»**: а) заполненный **Купон**; б) **ручку** от Станка (зеленого цвета, из эластомера, без лезвий); в) вырезанный из верхней части упаковки **логотип** Gillette® Slalom Plus™. **3.** ООО «Жиллетт Группа» наложенным платежом возместит участнику Акции сумму, равную оценочной стоимости указанной выше бандероли. При этом оценочная стоимость бандероли при отправке участником Акции Купона, ручки Станка и вырезанного логотипа должна составлять 40 (сорок) рублей. **4.** Упаковка из трех одноразовых бритвенных станков Gillette® Blue II Plus UltraGrip (далее «Упаковка») будет выслана по указанному в купоне участника Акции адресу в случае соблюдения следующих условий: правильно заполненном **купоне** участника Акции, при наличии **ручки** от Станка (зеленого цвета, из эластомера) и при наличии **логотипа**, вырезанного из верхней части упаковки Gillette® Slalom Plus™. **5.** Полную информацию о правилах участия в Акции и условиях отправки вы можете получить по бесплатному телефону национальной Горячей линии: **8-800-200-3434**.

ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Акция проводится на территории Российской Федерации с 1 июля по 31 октября 2003 года. Почтовые отправления с купонами участников Акции принимаются по 31 октября 2003 года включительно (по дате отправки на штемпеле бандероли). Звонки на Горячую линию принимаются до 30 ноября 2003 года включительно. **2.** Участнику Акции может быть отказано в получении Упаковки в случае, если поля в Купоне участника Акции будут заполнены неразборчиво или не будут полностью заполнены. **3.** ООО «Жиллетт Группа» вышлет Упаковку по почте ценной бандеролью с уведомлением о вручении адресату. **4.** Каждый участник Акции может получить не более одной Упаковки. **5.** Выдача стоимости Упаковки в денежном эквиваленте не допускается и не производится. **6.** Работники компаний, входящих в группу «Жиллетт», их рекламных агентств и других компаний, участвующих в организации и проведении Акции, а также их родственники и близкие не могут принимать участие в Акции. **7.** ООО «Жиллетт Группа» не несет ответственность за работу почтовых служб Российской Федерации, операторов связи и действие обстоятельств непреодолимой силы. **8.** Ответственность за уплату налогов, установленных действующим законодательством Российской Федерации, несет лицо, получившее Упаковку. **9.** Участие в Акции означает согласие участника Акции со всеми ее правилами.

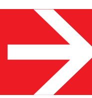
БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН НАЦИОНАЛЬНОЙ ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8-800-200-3434

товар сертифицирован



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action/strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** The Collective ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.lucasarts.com/products/wrath/



WRATH UNLEASHED

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

LucasArts редко радует нас в последнее время. Как выглядят квесты от этой компании, мы уже вообще забыли. И тут вдруг, как снег на голову: LucasArts взялась издавать чуть ли не файтинг! И после этого мир не сошел с ума?

Вообще-то Wrath Unleashed производит весьма приятное впечатление. Оригинальная концепция, причудливая смесь жанров, впечатляющая графика. Видно, что ребята из The Collective стараются.

Волею судеб в мире Wrath Unleashed сошлись в смертельном поединке представители четырех рас. Думаете, ими движет взаимная ненависть или желание обрести мировое господство? Едва ли. Просто они любят подраться. Подраться за шестигранники. Потому что кто завоюет больше гексов, тот станет невероятно крутым дядькой. А за это, согласитесь, стоит сражаться.

В начале игры мы выбираем себе 8 героев из 32 и, как следует почесав затылок, расставляем их на стратегической карте. Наша задача – захватить определенное количество гексов. Действо это во многом напоминает шахматы. Наши и вражеские герои ходят по очереди, занимая свободные зоны. Когда кто-то из них ступает на территорию, занятую вражеским юнитом, начинается поединок.

На традиционные файтинги бои в Wrath Unleashed не очень похожи. Достаточно посмотреть на сражающихся героев (которые все как на подбор являются какими-нибудь мифическими чудищами). Их размеры и способности скорее наводят на мысли о боях в духе Godzilla: Destroy All Monsters Melee. Монстры-гиганты пытаются сжить друг друга со свету, используя разнообразные атаки руками, ногами, рогами и копытами, а также магию. Соответственно, и темп битвы более размеренный, чем в Tekken или Dead or Alive.

Помимо весьма необычной концепции, Wrath Unleashed может похвастаться и более чем впечатляющей графикой. По крайней мере, трехмерные модели мифических героев выглядят просто превосходно. Приятно удивляет не только количество полигонов, потраченное на них, но и хорошая работа художников, которым удалось придать затасканным образам кентавров, драконов и гидр хоть какую-то новизну.

Информация об игре только-только начала попадать в руки прессы, так что, будьте уверены, о Wrath Unleashed мы услышим еще не раз. Потенциал у проекта весьма неплохой. Да и идея скрестить Godzilla: DAMM с шахматами наверняка многим придется по душе. ■

COLLECTIVE РАЗРАБОТЧИКОВ

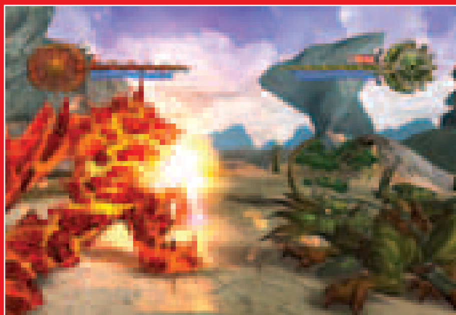
Команда The Collective – прямо скажем, не самая известная в игровой индустрии. Но вполне добросовестная. На ее совести Star Trek: Deep Space Nine, Indiana Jones and the Temple of Doom и Buffy: The Vampire Slayer. В связи с этим радует, что разработчики решили отойти от традиционного для себя сочетания action/adventure и попробовать силы на ином поприще. Опыта им не занимать, а смена концепции, быть может, даст лучшие результаты, чем раньше. Во всяком случае, и им, и LucasArts хитовый тайтл определенно не помешал бы.

ВЛИЯНИЕ ВОСТОКА

НИЧТО КИТАЙСКОЕ НАМ НЕ ЧУЖДО

При взгляде на скриншоты неизменно возникает мысль, что в Wrath Unleashed есть что-то совсем-совсем «незападное». Драконы в игре, например, совершенно не похожи на традиционных фэнтезийных чудищ, которых мы привыкли видеть в играх и фильмах. Они скорее напоминают китайских летающих змеев. Думается, восточный колорит лишь добавит шарма Wrath Unleashed, которого игра и так не лишена.





Некоторые герои используют ближние атаки, другие же полагаются на магию.



Стратегическая составляющая игры носит достаточно формальный характер.



Бойцы смоделированы лучше окружающего пейзажа. Хотя, вероятно, и то, и другое еще подвергнется тщательной доработке. Дядьке с молотом, например, хорошо бы иметь более мускулистые руки.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: Ascaron ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/

SACRED

ПОЛЕЗНЫЕ NPC

NPC в игре делятся на три класса. Во-первых, сюжетные NPC. Это, как всегда, каста неприкасаемых. Они выдают нам жизненно важные квесты и двигают локомотив сюжета вперед. Есть еще просто NPC. Это обычные люди, которым все время от нас что-нибудь надо. Если мы выполним все сюжетные и побочные квесты на определенной территории, она становится свободной от зла. Наконец, есть специальные NPC: торговцы, кузнецы и мастера. Последние могут научить нашего персонажа новым навыкам. Кузнецы же умеют комбинировать предметы. Скажем, вставить в рукоять меча волшебный камень. Интересно, что потом его всегда можно будет вынуть.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

RPG на любой платформе всегда в почете, даже если делают их малоизвестные команды разработчиков. По крайней мере, ожидается любой мало-мальски интригующий ролевой проект всегда с особым нетерпением. Sacred – как раз такой случай.

После ознакомления со всей информацией о Sacred, доступной на данный момент, главный вопрос так и остается нерешенным: будет ли это hack'n'slash вроде Diablo (или, если хотите, Dungeon Siege), или вдумчивая RPG на манер Neverwinter Nights и Baldur's Gate? Судите сами. С одной стороны, нам обещают полную свободу действий, огромный мир, разделенный на 16 зон, 30 сюжетных квестов и более 200 побочных, огромное количество NPC. Кроме того, 70% территории будет доступно для исследования с самого начала игры (!), и лишь оставшиеся 30% откроют свои секреты по мере развития сюжета. С другой стороны, разработчики явно делают акцент на весьма необычной боевой системе, ориентированной на скоростном real-time'е. Может ли в итоге получиться вдумчивый hack'n'slash? Мне и самому интересно!

В Sacred мы не выбираем отдельно класс и расу персонажа. Вместо этого нам предлагают сразу готовый набор. Хотите быть темным эльфом? Пожалуйста, будет у вас специалист по кинжалам, коротким мечам и рукопашному бою. Предпочитаете лесного эльфа? Получите великолепную лучницу (пол мы, видимо, тоже не выбираем). С гладиатором и боевым магом все ясно и так – это обычные воин и маг соответственно. А вот серафим – это что-то новенькое. Ей (пол снова без вариантов) доступна как боевая магия, так и заклинания, ослабляющие противника и выводящие его из строя на дальней дистанции. Кроме того, она умеет пользоваться практически любыми видами оружия. Вампир (женского пола) днем сражается как обычный рыцарь, а ночью превращается в понятно кого с соответствующими магическими способностями.

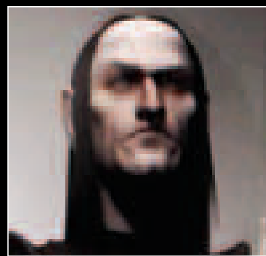
В инвентаре у нашего персонажа есть два типа слотов: в первый мы помещаем оружие или магические предметы, а во второй – так называемые special moves. Ну, скажем, завалили мы с огромным трудом одного врага из трех, потеряв при этом кучу здоровья. Поворачиваемся к одному из оставшихся в живых, используем спецудар weapon throw – глядишь, меч на всех парах уже летит в него. Затем достаем из кармана секиру потяжелее, жмем hard hit – и наш боец выполняет медленный, но чудовищный по силе удар, сносящий голову оставшемуся монстру.

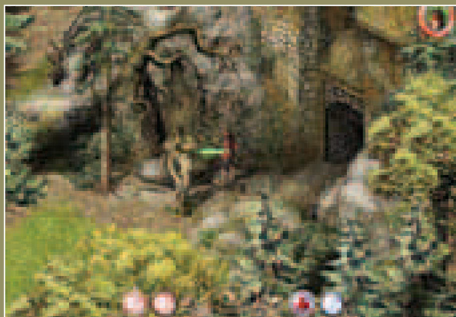
В остальном Sacred обещает быть довольно традиционной RPG. Путешествия, квесты, общение с NPC, спасение мира – все, что доктор прописал. ■

ИСТОРИЯ ГЛАВНОГО ПЛОХИША

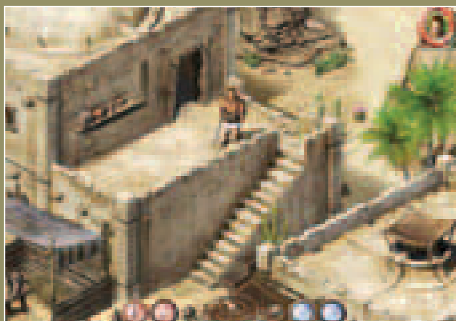
ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ ПРЕДЫСТОРИЯ SACRED НЕ БЛЕЩЕТ

Главного злодея в Sacred зовут Shaddar. С детства мальчик питал нездоровую любовь к магии и океанам крови. Когда он подрос, решил провести темный ритуал, чтобы стать бессмертным. Местным магам это здорово не понравилось, и они приговорили его к казни. Но вмешался правитель тамошних земель и заменил казнь изгнанием. Догадайтесь, что сделал одержимый властью бессмертный маг через несколько сотен лет, и от кого нам придется спасать мир на сей раз?





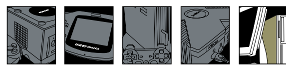
Небольшое количество элементов интерфейса на экране – большая редкость для RPG.



Разработчики обещают нам самые разнообразные ландшафты.

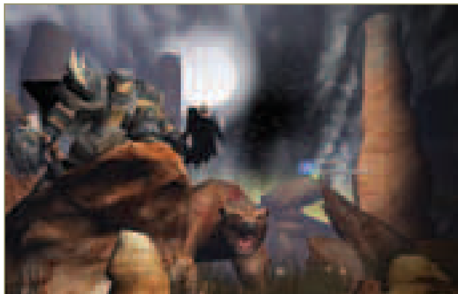


Sacred не поражает воображение какими-то технологическими наворотами, однако и персонажи, и пейзажи выглядят не просто симпатично, а как-то… по-домашнему, что ли.

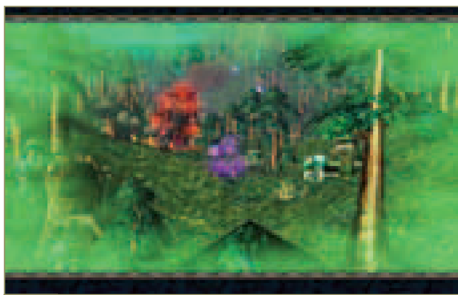


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi-Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.blizzard.com



Кампания за Орду выполнена в необычной, полностью ролевой манере.



Историческая встреча Иллидана с повелителем Пылающего Легиона.



Повелитель Могил – чрезвычайно сильный и полезный герой. Его появление в списке воинов Нежити резко увеличивает ваши шансы на победу.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

УВИДЕТЬ И?..

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Blizzard Entertainment – одна из очень немногих игровых компаний, не совершающих ошибок, не делающих осечек и штампующих суперхиты один за другим. Причем каждый новый проект получается еще успешнее всех предыдущих. Свои промахи бывали и у Westwood, и у Bioware, и у страшных-ужасных суперстудий Nintendo EAD или Sega AM2. Но только не у Blizzard. Будучи, как и все журналисты, чрезвычайно падкими на сенсации, мы в растерянности. Сами не знаем, хотим ли увидеть от Blizzard первый в истории провал или продолжать наблюдать за сенсационным бесперебойным конвейером, выдающим исключительно «платиновые» релизы. Так или иначе, пора вновь огорчиться (или обрадоваться) – The Frozen Throne не только оправдывает все надежды, возложенные на него поклонниками Warcraft, но и проделывает со старым-добрым Warcraft III такое, что вполне уместно говорить о рождении абсолютно новой игры.

ЗОВ ЛЕДЯНОГО ТРОНА

На счету Blizzard до выхода The Frozen Throne было три совершенно феноменальных дополнения: Warcraft II: Beyond the Dark Portal, StarCraft: Brood War и Diablo II: The Lord of Destruction. Каждое из них в свое время не только предоставило игрокам новые задания и новых персонажей, но и существенным образом изменило игровой процесс оригинала. The Frozen Throne продвинулся в этом направлении дальше всех. Объемы и значимость нововведений никак не вписываются в сухие цифры: 9 новых героев, 8 новых видов войск, 26 новых миссий, собранных в четыре кампании. На самом же деле перед нами полноценное продолжение Warcraft III, с переработанным игровым процессом и сюжетом, который на поверку оказывается куда более интересным и интригующим, нежели достаточно прямолинейное «былые противники объединяются перед лицом общей беды». The Frozen Throne предлагает нам куда более неожиданные перипетии.

Сюжетная линия дополнения начинается спустя несколько месяцев после того, как армия Пылающего Легиона была разбита совместными силами Ночных эльфов, Орды и Альянса в глубине Хиджальских гор. Жизнь на Калимдоре постепенно начала налаживаться. Ночные эльфы приступили к возрождению лесов, израненных порчей и жестокими битвами. После того, как этими землями, пусть и не-

ВЕРДИКТ

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ



9.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

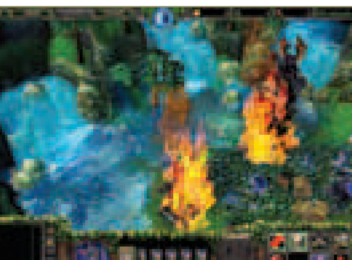
ПЛЮСЫ

Яркая и захватывающая история, высочайшее качество дизайна, масса нововведений в игровом процессе.

МИНУСЫ

За пределы установленных лимитов продолжение не вырвалось. Если оригинал не понравится, то не понравится и TFT.

Если вам понравится Warcraft III, то от Frozen Throne вы будете в полном восторге! Ну, и наоборот, соответственно.



Многие графические эффекты заметно улучшены.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Полноценное продолжение (Warcraft IV?)	Любое другое официальное дополнение

BLIZZARD И «КАЧЕСТВО» – ЭТО ОЧЕНЬ БЛИЗКИЕ СИНОНИМЫ.

СЕКРЕТНОСТЬ НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

THE FROZEN THRONE КАК НОВЫЙ ЭТАЛОН МАСШТАБНОСТИ

Еще в Reign of Chaos можно было встретить массу секретов, тщательно спрятанных разработчиками от посторонних. В продолжение игры Blizzard включили по меньшей мере тройное количество всевозможных тайников и секретов. Новые артефакты и руны, спрятанные в самых укромных уголках сундучки и даже целые секретные уровни – чтобы все это не упустить, следует играть чрезвычайно внимательно, особенно на многочисленных ролевых картах.



НОВАЯ РАСА В WARCRAFT III

ИЛЛИДАНОВСКИЕ НАГИ ДОСТАВЯТ МАССУ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

В великолепном вступительном ролике к Warcraft III: The Frozen Throne вы увидите, как Иллидан призывает с морских глубин древнюю грозную расу наги. Мощные земноводные воины, они составят хорошую конкуренцию любой из рас игры и непременно доставят массивные неприятности игроку любого уровня. The Frozen Throne вообще несколько сложнее, чем Reign of Chaos, и прохождение 26 миссий дополнения займет существенно больше времени, чем «легкая прогулка» по 32 миссиям оригинала.



долго, правила Тьма, в находиться в них стало небезопасно.

Лордерон окончательно превратился в царство Нежити. Артес, новый король-отцеубийца, железной рукой правит армиями Плети и вынашивает планы по покорению всего мира. Где-то далеко на севере все еще закован во льдах Нортренда ледяной трон Короля Мертвых, и его настойчивый зов отчетливо слышит не только Артес. Сбежавший от своего племени полуэльф-полудемон Иллидан ищет отмщения и заключает союз с силами, все еще жаждущими разрушения Азерота. В выполнении своей миссии Иллидан полагается на поднятую им с морских глубин расу морских чудовищ – наги.

Эльфы стремятся во что бы то ни стало пленить Иллидана, пока он не успел натворить бед, однако хитроумный предатель умудряется соблазнить и склонить на свою сторону весьма значительные силы. Прямолинейность и некоторое занудство сюжетной линии в The Reign of Chaos становятся понятны буквально спустя час после знакомства с The Frozen Throne. В сюжете дополнения бушуют настоящие смерчи интриг, лжи и предательства. До самого конца так и не ясно, кто на чьей стороне, и главное, чем же все закончится. При этом полностью освоившиеся с трехмерным движком Warcraft III разработчики порой удивляют совершенно неожиданными приемами. Как вам, например, понравится, сцена битвы (не будем говорить кого с кем), выполненная во вполне узнаваемом анимешном стиле?

ЗЛОБНЫЙ АРТЕС ДВУХ НЕЗЛОБНЫХ СТОИТ

Художественный уровень как повествования, так и визуального воплощения, значительно вырос. Это проявляется как в традиционных заставках каждой из кампаний, так и в видеороликах, которые по эмоциональной силе воздействия вполне сравнимы с лучшими голливудскими произведениями. Новые виды войск и герои выглядят просто великолепно, особенно хороши Горные великаны Ночных эльфов, Повелитель Могил из войск Нежити, способный призвать к себе на помощь жуков-трупоедов или наслать на врага стаю москитов, и заочно ставший знаменитостью Пандарийский пивовар, «вечно навеселе, вечно наче-ку». Blizzard также слегка перерисовали графику всех старых персонажей и воинов, добавили свежих магических эффектов, и провели некоторые эксперименты с новомодным стилем cel-shading. Кроме того, в The Frozen Throne появились новые типы ландшафтов, включая тропические пейзажи. Лучше прорисована вода, имеются совершенно потрясающие водопады. Во многочисленных роликах «на движке», которых, к слову, здесь раза в полтора больше, чем в Reign of Chaos, наблюдается более уверенная режиссура и интересные ракурсы камеры. Что касается новых героев и видов войск, то здесь Blizzard разошелся не на шутку. Заново замешав зелье игрового баланса, разработчики стремились, прежде всего, решить многочисленные проблемы, родившиеся по ходу эволюции Reign of Chaos. Так, например, теперь все расы имеют достойный воздушный флот. Ночные эльфы при помощи горных великанов получают относительно крепкий заградительный щит для собственных непревзойденных лучников. Все расы получили возможность найма в специальном зда-

ЛУЧШИЙ ГЕРОЙ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

Пандарийский пивовар доступен для найма любой из рас, он относится к категории нейтральных героев. Пивовары снежных беорнов известны далеко за пределами своей родины. Они всегда навеселе, но это не мешает им побеждать даже самых опасных (и трезвых) противников. При желании они смогут обдать врага огненным дыханием, и тогда противники, окутанные винными парами, загораются и постепенно теряют здоровье. Одна из полезных способностей героя, «Пьяный мастер», дает шанс уклониться от атаки противника. Винные пары, окутывающие необходимого вам врага опьяняют его и заставляют воина промахиваться в бою. Высшим заклинанием у Пандарийского пивовара является умение под названием «Три стихии»: герой превращается в трех сильных воинов, наделенных силами Огня, Земли и Воды. Если хоть один из этих воинов остается в живых по истечении срока действия заклинания, герой возрождается.



Иллидан делает предложение, от которого трудно отказаться.



Теперь любая раса в Warcraft III может при желании превратиться в морскую державу



Разработчики из Blizzard потрудились добавить в игру несколько десятков новых магических эффектов. Кроме того, было перерисовано большинство старых.



http://www.blizzard.com



Наги беспрекословно повинуются воле демонической сущности Иллидана.



Водопады в The Frozen Throne стали чрезвычайно красивы.



Леденящая душу главная заставка The Frozen Throne – горный пик, опутанный цепями, на вершине которого находится столь притягательный Ледяной Трон.

BLIZZARD ТЕРЯЕТ СОТРУДНИКОВ

ИЗ ПОСЛЕДНИХ НОВОСТЕЙ

В день выхода в свет The Frozen Throne по миру пролетела новость о том, что из Blizzard Entertainment уволились четыре ведущих сотрудника, – три из них являются отцами-основателями студии Condor (Blizzard North), а четвертый – знакомый всем Билл Роупер, вице-президент Blizzard, который чаще всего контактировал с прессой и давал всевозможные интервью о продуктах компании. Из Blizzard и раньше уходили именитые разработчики, однако серьезного влияния на будущее компании это не оказывало. Как нам кажется, не окажет и сейчас. Blizzard North занимается развитием сериала Diablo, так что на Warcraft это вообще навряд ли отразится. В Blizzard на данный момент работает более 100 человек, в том числе, например, и главный дизайнер Warcraft Роб Пардо. До тех пор, пока хотя бы он остается у руля компании, любимому разработчику практически ничто не грозит.

нии нейтральных героев, наделенных совершенно уникальными способностями, что в корне меняет тактику игры для всех без исключения рас, поскольку каждая игра становится менее предсказуемой. Появились морские подразделения, что превращает любую водную поверхность из преграды и защитного естественного барьера в еще один боевой фронт. Можно с легкостью предсказать начало повсеместного появления маринистических коллекций уровней и кампаний на Battle.net.



ДОПОЛНЕНИЯ К ДОПОЛНЕНИЮ

С каждой новой разработкой Blizzard стремится все сильнее привязать пользователей к сетевому образу жизни. Онлайновые баталии, общение и вечное усовершенствование игры на Battle.net уже давно стали обычной вещью для сотен тысяч человек по всему миру. С The Frozen Throne сделан еще один шаг вперед. Четвертая кампания игры, посвященная Орде, резко отличается от основных кампаний за ночных эльфов, Альянс и нежить. Во-первых, в ней ролевые элементы преобладают над тактической составляющей, приближая Warcraft к Diablo. Во-вторых, это единственная кампания, которая присутствует во игре не полностью – ее продолжения вы сможете скачать со временем с сервера Battle.net. Безусловно, все это часть большого эксперимента по созданию игр, разбитых на эпизоды, доступные для скачивания в Сети. Второй составляющей этого эксперимента, безусловно, является грандиозный World of Warcraft. Чрезвычайно интересно, что же из него в результате получится. Также стоит отметить, что для Battle.net для Blizzard – это лучший способ борьбы с пиратством. Ведь лишь лицензионные легальные версии снабжены уникальным ключом, открывающим бесплатный доступ к этой масштабной сетевой службе.

Перетасованный баланс сил еще подвергнется не одной проверке со стороны лучших игроков мира, однако уже сейчас ясно, что явных преимуществ ни у одной из рас не осталось. Все это не столько благодаря изменению характеристик войск и стоимости их производства (хотя и это, несомненно, имело место), сколько благодаря появлению действительно нужных и важных воинов именно у тех рас, которые больше всего в них нуждались. При этом общий настрой, неповторимый характер каждой расы не изменился.

Коренные перемены постигли встроенный редактор карт. И без того достаточно мощная программа теперь стала поистине титанической, и фактически, позволяет создавать полноценные кампании, ничуть не хуже чем те, что созданы дизайнерами Blizzard. Отдельные наборы уровней теперь с легкостью соединяются в единый файл и пользователю больше не нужно разыскивать самую первую карту, чтобы запустить самодельную кампанию.

THE FROZEN THRONE ПО-РУССКИ

Как и год назад, российским игрокам повезло увидеть полностью переведенную на русский язык версию The Frozen Throne одновременно с мировой премьерой игры. Локализация, выполненная компанией «Софт Клаб» – на самом высоком уровне. Грамотный перевод, учитывающий национальные особенности и выплескивающий на вас лавину юмора, никогда, впрочем, не переходящего за грань дозволенного при работе с литературным источником, отменно подобранные голоса... Выпустить проект в срок позволила лишь тесная работа с Blizzard, ведь локализация велась параллельно процессу разработки The Frozen Throne. При этом стоимость игры на российском рынке значительно ниже, чем у Warcraft III: Reign of Chaos в день выхода. О Европе или Америке, где цена The Frozen Throne составляет порядка $35 и говорить нечего.

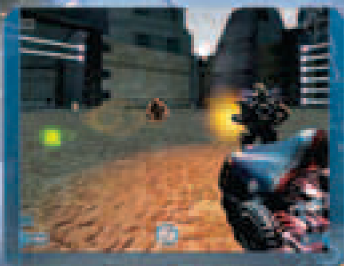
Будь Blizzard «обычной» студией-разработчиком, то свое скромное «официальное дополнение» она смело обозвала бы Warcraft IV, и ни один даже самый скептически настроенный журналист не осмелился бы сказать о свежем релизе хоть что-нибудь плохое. Но нет, перед нами вовсе не Warcraft IV, а просто практически идеальное дополнение. Лучше, чем Brood War, и, признаемся честно, даже в чем-то лучше, чем сам Warcraft III. ■

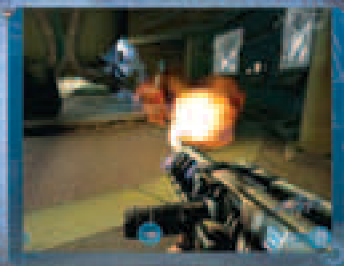




- современная трехмерная графика с обилием спецэффектов;
- оригинальное вооружение и предметы экипировки;
- полное погружение в самую гущу событий;
- обьемные звуковые эффекты и звуки окружающей среды;
- реалистичный алгоритм искусственного интеллекта противников;
- реалистичные физические процессы, столкновения и взрывы;
- динамичный игровой процесс;
- скелетная анимация.



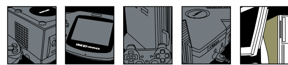








Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
■ РАЗРАБОТЧИК: Ritual Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.st-ef2.com/





Вторжение на территорию противника прошло без потерь. Быть может, именно поэтому ваш спутник позволил себе расслабиться и насладиться видами на вражеской инсталляции.

STAR TREK: ELITE FORCE II

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Я буду всегда помнить первую встречу с Элексис Синклер – обворожительная злодейка в красном латексе приятно обожгла меня своим томным взглядом. Я никогда не забуду, как Джулия Стрейн демонстрировала свою роскошную фигуру, прижимаясь спиной к колючей ограде. Игры «племени» Ritual оставляют след в памяти навсегда. Star Trek: Elite Force II – очередное тому подтверждение, и дело тут на самом деле вовсе не в соблазнительных виртуальных красотках. Согласно своду законов «СИ», размер бюста героини не является первостепенным критерием при выставлении оценки. Данное постановление касается без исключения всех, и необходимо признать, что у виновницы обзора имеется целый ряд иных достоинств, за которые она и получила заслуженные восемь баллов.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Любопытно то, что вовсе не обязательно быть заядлым фанатом Star Trek, чтобы проникнуться всеми сюжетными хитросплетениями и, главное, полюбить игру. Продолжительный эпизод из жизни Александра Монро рассчитан на поклонников хорошей НФ, и все необходимые подробности выясняются уже по ходу. Треккерам, безусловно, повезло больше всего – они получают по-настоящему вкусную конфетку. Естественно, с крупной надписью Star Trek на красочной обертке.

К сведению, имя Voyager в названии сиквела опущено не случайно. Осознавая всю ответственность, создатели вернулись к сериям эпохального The Next Generation. В предрелизном превью уже упоминалось, что эпизоды периода 1987-1994 годов пользуются гораздо большей любовью у зрителей. По крайней мере, именно к таким выводам привели проведенные исследования.

ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

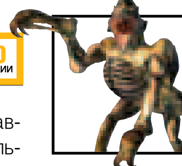
Свирепые надзиратели из кинокомпании Paramount ответственно следили за аутентичным воссозданием вселенной. В результате игра попросту пропитана атмосферой Star Trek, да и игровой сюжет проработан до мелочей. Сказывается привлечение профессионального сценариста,



Вы когда-нибудь бывали в Академии? Могу представить себе счастье любого треккера, которому представится возможность побывать святой святых.

ВЕРДИКТ

ВЫСШАЯ ПРОБА



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Вы все еще мечтаете о встрече с экзотическими стриптизершами? Загляните в бар клингонов на досуге – впечатлитесь.

МИНУСЫ

Я всегда сомневался в умственных способностях боргов, но чтобы AI людей был на таком же уровне… Бесчеловечно.

Одна из образцовых игр в жанре FPS. Одна из образцовых игр во вселенной Star Trek.



Выстоять в финальной битве не так просто, поверьте.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Star Trek: Voyager Elite Force	Star Trek: Klingon Honor Guard

ТАКИЕ ИГРЫ КАК STAR TREK: ELITE FORCE II ПОПРОСТУ НЕ ДОЛЖНЫ ПРОХОДИТЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ.





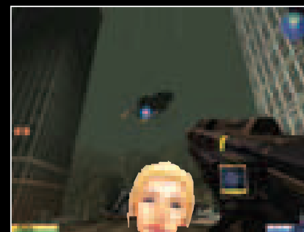
БОНУСЫ ДЛЯ САМЫХ СТАРАТЕЛЬНЫХ

СЕМЬ ДЕСЯТКОВ ЗВЕЗДНЫХ КОРАБЛЕЙ



Успешно завершите игру и загляните в появившийся в главном меню раздел Secrets. В зависимости от числа найденных золотых звездных кораблей, вы получите доступ к ряду любопытных бонусных уровней.

10: Holodeck – Swamp Cabin
20: Holodeck – Shuttle Shootdown
35: Shooter with Korban
45: Concept Art
60: Holodeck – Alien Cloning Facility
70: Character Gallery

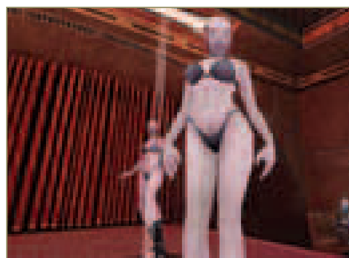


из-под пера которого вышло несколько романов по «Звездному пути». Впрочем, без вмешательства со стороны неизменно эпатажных Ritual не обошлось. Иначе как можно объяснить бары на отдаленных планетах, где в антураже не достает, пожалуй, лишь вывески Star Wars? Возможность же флиртовать с двумя героинями сразу напоминает о юношеском возрасте и серии Wing Commander. Подобные заимствования стали острой приправой для хорошо приготовленного блюда.

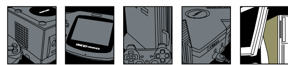
ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Первая миссия сразу же погружает вас в гущу событий – небезызвестная Hazard Team наводит (бес)порядки на корабле боргов и подлежит роспуску. После двух лет, проведенных в Академии за обучением новобранцев,











С включенным эффектом теней игра смотрится на порядок привлекательнее.



Обратите внимание на проработанность трехмерной модели. Симпатичная, правда?



Вы пропустили свою спутницу вперед лишь из джентльменских побуждений? Сильно сомневаюсь. Наверняка, вы уже знаете, что ее ждет впереди.

БОНУСЫ ДЛЯ САМЫХ ХИТРЫХ



Зайдите в папку /base, расположенную в директории игры, и откройте в любом текстовом редакторе свой .cfg файл. Отыщите строчку seta g_secretCount и измените ее значение на «70». В результате у вас должна получиться следующая строка: seta g_secretCount «70». Запустите игру, и количество найденных в игре звездолетов автоматически возрастет до необходимых семидесяти. Таким образом, вы получите доступ ко всем бонусным уровням без особых хлопот с прохождением.





вам предложат заново собрать команду и отправиться на новое задание.
Режиссура – на высшем уровне. Удовольствия от двух часов беспрерывной игры получаешь не меньше, чем от просмотра насыщенного боевика с многомиллионным бюджетом.
В большинстве миссий Монро поддерживает его команда. Только искусственный интеллект является, пожалуй, единственным слабым звеном во всей игре. Это также касается и монстров, которые берут исключительно числом. Впрочем, создатели сместили акцент в сторону исследований и решения головоломок, так что заскучать в разношерстной компании все равно не получится.
Дизайн уровней впечатляет, равно как и динамика смены локаций. В игре есть возможность отыскать огромное количество секретов, выполненных на манер великолепных в этом плане Quake и Sin.
В арсенале героя можно найти вполне стандартные, проверенные временем пушки. Отличным дополнением выступают сражения с боссами старой закалки – вы должны путем проб и ошибок находить способы расправы. It's as simple as that. Так всегда говорил мой преподаватель английского, смешивая равные части бензина и замороженного концентрата апельсинового сока. Первое правило... Помните, да?

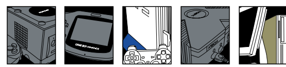
ЗВЕЗДНЫЕ КРАСОТЫ

На лицензированном движке Quake III вышло немалое число игр, но Star Trek: Elite Force II по праву считается самой красивой. Кристально чистое изображение, превосходная детализация окружений, да и полигонов хватает без исключения всем. Главное, что проект хорошо оптимизирован под слабые машины.
Star Trek: Elite Force II – отличная игра. Пособие, как делать шедевры. Настоятельно рекомендую к ознакомлению.
P.S. Позволю себе закончить на грустной ноте. После выхода игры команду разработчиков распустили – у Ritual осталось два мощных проекта, да и нужных людей, вроде бы, хватает. Но жизнь несправедлива, талантливые разработчики оказались не у дел. Оставлю сей факт без комментариев. ■



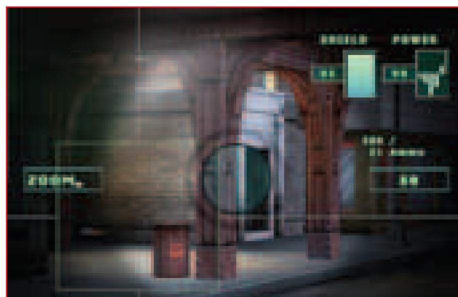
И все же блуждать по округе с компанией веселее.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С (PC)
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Titus ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.titus-interactive.com/



Встроенный компьютер автоматически переключает режимы действия.



Без режима фиксации цели с этим металлическим головоногим было бы не справиться.



ВЕРДИКТ

YOU ARE UNDER ARREST!



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

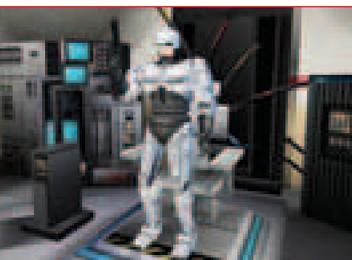
ПЛЮСЫ

Удобный интерфейс, встроенная система прицеливания, захват нескольких целей и автоматическая стрельба по мишеням.

МИНУСЫ

Несколько угловатая графика. Нервирует постоянный скрип подвижных частей Мерфи. Усложненное ориентирование.

В целом весьма неплохой шутер, достойный представитель своего класса. Посмотреть стоит, долго играть – нет.



В этом кресле можно поправить здоровье.

ROBOCOP

СТАЛЬНАЯ МАШИНА ПРАВОСУДИЯ

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

СЛУЖИТЬ ОБЩЕСТВУ

Старый добрый Детройт. Разгулявшиеся не на шутку бандиты и мародеры превратили его в территорию вне закона. Ваша задача – очистить город от негодяев.

Желающих добиться вашего скорейшего демонтажа хоть отбавляй. Страждущие – накаченные парни и бойкие девчонки с ирокезами на головах и пулеметами наперевес. Кажутся на первый взгляд крутыми, а после первых выстрелов кидают оружие и молят о пощаде. Сдавшихся мы арестовываем (при этом пленники загадочным образом растворяются в воздухе, не отягощая нас вопросом об их транспортировке в ближайший полицейский участок). Правда, попадаются и те, кто отстреливается до последнего патрона. С такими разговор короткий – смертная казнь на месте без суда и следствия. За секунду до смерти умирающий иногда театральным жестом выкидывает патроны или аптечки. Кстати, аптечек два вида – энергетические и механические. Не забывайте, ваш герой все-таки на 90 процентов киборг. Порой попадаются и противники посерьезнее – роботы и прочие моторизованные юниты. С этими придется повозиться подольше. Ведь они обладают крепкой броней (хотя и весьма невысокой мобильностью).

ЗАЩИЩАТЬ НЕВИНОВНЫХ

Видение мира глазами Робокопа поистине впечатляет – трехкратное снайперское масштабирование неоценимо при нейтрализации похитителей, прикрывающихся заложниками. Режим захвата объекта позволяет свободно перемещаться, не волнуясь о прицеливании, – пуля за пулей будут попадать точно в яблочко. А можно, к примеру, захватить несколько целей – тогда стрельба будет вестись по всем мишеням последовательно до полного их уничтожения.

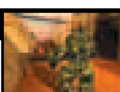
Оружие – стандартное для киборга. Незабвенный пистолет-автомат, размещающийся в бедре; пулемет, крепящийся на левом запястье; гранатомет; ракетница... Словом, ничего нового.

СОБЛЮДАТЬ ЗАКОН

По сути – стопроцентный шутер. Ан нет, друзья мои! В нем будет еще и некий квестовый элемент. Алекс Мерфи был по сценарию офицером полиции. Следовательно, первостепенная его задача – не стрелять во все, что движется, а предотвращать и раскрывать преступления. Есть определенный выбор подозреваемых, при их аресте закрывается дело – все по правилам. Да и каждая миссия содержит несколько заданий, каждое из которых необходимо выполнить. К примеру, освободить 22 заложников и ни человеком меньше. Одним словом, Детройт нуждается в таком правозащитнике как Робокоп. И вам предоставляется очередная возможность доказать, что многие часы, проведенные за Medal of Honor и Rainbow Six, не пропали даром. ■

ХУЖЕ, ЧЕМ

Unreal II: The Awakening



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Batman Vengeance



ОЧЕНЬ БЛИЗКО К ОРИГИНАЛУ, ЧТО НЕ МОЖЕТ НЕ РАДОВАТЬ.

ХРОНОЛОГИЯ



ВСПОМНИМ, КАК ЭТО БЫЛО...

Первый шаг на пути создания трилогии сделал Поль Верховен, сотворивший первую серию саги о роботе-полицейском в 1987 году. Еще две серии появились на киноэкранах соответственно в 1990 и 1993 году.

В 2000 году появилась четвертая серия Робокопа – Prime Directives. Crash And Burn, – которую ваш покорный слуга относит не к эпохальной трилогии, а скорее к обычному коммерческому проекту. Хотя бы потому, что в титрах отсутствует Питер Веллер.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ОПЕРАЦИЯ S² Silent Storm

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.

Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.

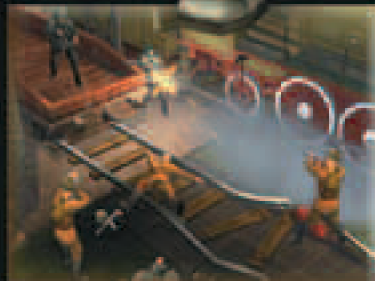
Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!

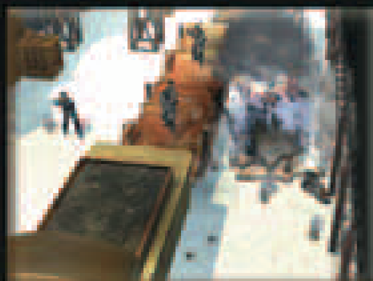
Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!







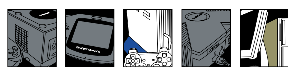


games.1c.ru www.nival.com

Выход: 3 квартал 2003 года

Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.konami.com/silenthill3/

SILENT HILL 3

ВЕРШИНА

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

КУЛЬТ



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Роскошный сюжет, связь с первой частью, божественные саундтрек и графика. Игра нагнетает практически животный ужас.

МИНУСЫ

Традиционные недостатки survival horror – набор раздражающих условностей и проблемы с позиционированием камеры.

Великолепное произведение искусства. Хотя рамки жанра, в котором оно создано, не помешало бы пересмотреть.

Религиозные мотивы в SH3 сильны как никогда.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

«Обычный трехмерный экшн-ужастик», – думали мы, впервые столкнувшись с новой игрой для PS one. «Silent Hill», – читали мы, – «piece of cake». К тому времени за плечами были две части Resident Evil и четкое ощущение, что видеоигры, конечно, могут напугать, но пока в руках верный шотган, бояться нечего. Вместо очередного ужастика-стрелялки, наивно пугающего хрестоматийным «бу!» из-за угла, мы получили игру с липкой атмосферой жуткого, по-настоящему чудовищного кошмара.

Resident Evil – бравурная ура-интифада зомбистроительной корпорации. Silent Hill, в отличие от нее, – опыт совершенно мазохистский, низвергающий игрока до уровня беззащитного новорожденного, провалившегося вдруг в гротескный, не подчиняющийся никаким законам мир. Ни в одной игре до этого не удавалось культивировать атмосферу всепроникающего ужаса, нагнетая ее посредством лучших приемов из числа накопленных кинематографом, – компания Konami фактически заново открыла жанр survival horror. Ее игра отталкивала, заставляла чувствовать настоящее омерзение, за пять минут была способна довести до панического состояния – но мы играли, замирая от ненависти и ужаса, отвращения и восхищения. Silent Hill 2, вышедшая уже для PlayStation 2, стала новым измерением кошмара – кошмара невнятного, фрагментарного: авторы выдавали сюжет скудными обрывками, превратив его в линчевскую головоломку. Игра для мазохистов с развитой логикой и склонностью к анализу...

КОНСТРУИРУЯ АД

Третья часть лучше всех. В то время как маятник SH2 раскачивался постепенно, шаг за шагом спуская игрока на новый круг ада, SH3 начинается наиболее бескомпромиссным образом – бросая 17-летнюю протагонистку Хэзер Моррис на самое дно. Первые же сцены на ярмарке развлечений дают почувствовать масштабы того, что ждет нас впереди. Неважно, что весь начальный эпизод оказывается просто кошмарным сном – это своеобразное proof of purchase. Знак того, что Silent Hill 3 стопроцентно следует заветам прикевелов, не будучи при этом предсказуемым. Сильнейшая находка первых часов игры – двойной контраст, когда играющему сначала дают вынырнуть, судорожно глотая воздух, в привычный мир с запахом кофе и гулом машин за окном, а потом окончательно утягивают на глубину, где гротескные монстры, ржавые клети и ритуалы демонических культов во сто крат реальнее, нежели тающие на задворках сознания картинки обыденной жизни. В отличие от любой Resident Evil, эстетский Silent Hill 3 не маскируется под трэшевый фильм ужасов. Для этого игра слишком благородна – создатели, чьим вдохновением послужила «Лестница Иакова», романы Лавкрафта и Кинга, в поисках идей никогда не обратятся к «Живым мертвецам». Форма повествования, уровень режиссуры

ПРИМЕРОЧНАЯ

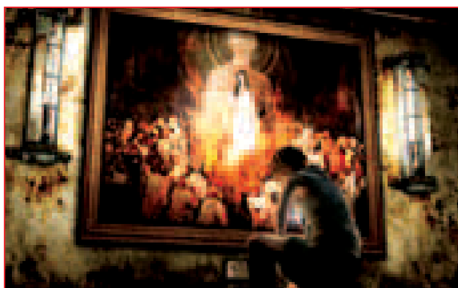
GIRLS JUST WANNA HAVE FUN!

Переодевание стало таким же общим моментом игр жанра survival horror, как выскакивающие из-за угла монстры или необъяснимо вместительные карманы персонажей. Но только Silent Hill 3 позволяет своей героине щеголять в 16-ти различных «костюмах»!

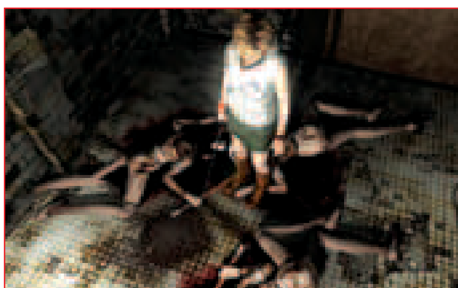
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ Silent Hill 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ Clock Tower 3

SILENT HILL 3 – ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ПРЕДСТАВИТЕЛЬНИЦ ЖАНРА.



Хэзер еще не подозревает о своем темном прошлом. А мы вам не скажем, кто ее папа.



Будучи в Сайлент Хилле, как не заглянуть в больницу? Основной туристский аттракцион как-никак!



ВУНДЕРВАФФЕ

А ЧТО У НАС В ТАЙНИЧКЕ?

Секретными видами оружия Хэзер обзаводится после повторных прохождений. Это бесконечный боезапас для пулемета, огнемет, световой меч и способность метать во врагов смертельные энергетические сгустки (если при этом одет костюм Transform, Хэзер приобретает способность стрелять лучами из глаз).

и безусловная художественная ценность вкупе с революционным графическим исполнением ставят SH3 в разряд редчайших произведений игрового искусства. Вряд ли мы ошибемся, утверждая, что здешние ключевые персонажи – самая удачная на сегодня попытка изображения людей в трехмерных играх. Нет, они по-прежнему несовершенны, но гораздо более жизненны, чем все виденное раньше за пределами CG-роликов. В каждую локацию сил вложено больше, чем порой уходит на отдельные игры: где бы вы ни оказались – в парке аттракционов, торговом центре, на станции метро, в офисном комплексе или больнице – все реально, везде можно оценить поразительное, патологические внимание авторов к мельчайшим деталям. Населяют этот пугающе живой мир едва ли не самые чудовищные существа, когда-либо придуманные человеком. Из темного угла в любой момент может показаться настолько извращенное порождение больной фантазии, что по сравнению с ним медсестры-мутанты из SH2 покажутся детским лепетом. Чаще, правда, монстры не спешат появляться у вас на глазах, предпочитая заблаговременно обозначить свое присутствие леденящим кровь глухим стоном, воем или другими утробными звуками. Учитывая то, что около двух третей игры вы проводите в кромешной тьме «альтернативного» мира, кое-как прорезаемой лучом слабенького фонарика, ощущения не из приятных.

ОТВЕТ ЗОВУ ПРЕДКОВ

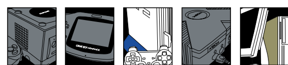
Сюжет, над которым снова работал гениальный сценарист Хироюки Оваку, неожиданно оказался прямым продолжением событий первой игры. Он позволил, наконец, увязать происходящие на протяжении сериала события в достаточно логичную историю – жаль, что SH2 при таком раскладе досталась роль побочной ветви, толком не пересекающейся с основной интригой. Зато многие явления, вокруг которых построен оригинальный Silent Hill, получают развитие в SH3 – к сожалению, рассказать о них означает гарантированно избавить вас от ошеломляющих (без всяких преувеличений!) открытий в процессе игры. Заметим лишь, что обе части связаны изящно и неразрывно – намного крепче, чем кажется поначалу.

ПИР ДЛЯ ГЛАЗ И УШЕЙ

Игра, как и раньше, позволяет отдельно настроить уровень сложности для сцен действия и загадок. Головоломки в разных режимах отличаются весьма значительно, экшн варьируется от легкого (особенно приятно разбираться в режиме Easy с боссами) до абсолютно невыносимого. Вне зависимости от этих установок SH3 останется самой страшной игрой нынешнего времени. Ни одна из настроек и опций не поможет вам преодолеть панику, накатывающую волнами перед каждой новой дверью (пожалуй, это единственная игра, где запертую дверь воспринимаешь с облегчением), лестничным пролетом или теряющимся во тьме коридором. А пугают здесь сильно, изобретательно, со вкусом. Сцена в комнате с зеркалом и кровью уже вошла в ряд самых страшных в истории видеоигр. Вряд ли бы происходящее имело столь мощный эффект, если




Наш приятель Жугдэрдимидийн Гуррагча переквалифицировался в борцы сумо. Увидев его лежащим на платформе подземки, готовьтесь к атаке.



http://www.konami.com/silenthill3/

НУ И О КАМЕРЕ...

Слегка изменилось управление: теперь вы можете зафиксировать «боевое» положение камеры непосредственно во время передвижения – так проще наблюдать за тем, что происходит прямо перед Хэзер. Нововведение, полезное не столько технически, сколько психологически: играющий не теряет из виду простреливаемую область.



бы все дело было в хороших моделях, запредельном качестве графики и грамотной режиссуре – не стоит забывать о звуке. Акира Ямаока целых семь месяцев потратил только на то, чтобы записать и отшлифовать шумовое сопровождение – все эти скрипы, пощелкивания, треск, мычание и хлюпанье, – а после засел в студии и создал лучший игровой саундтрек года, включив в него пять вокальных композиций, исполненных Мелиссой Уильямсон (знаменитая актриса озвучки, английский «голос» Лэйн из Serial Experiments lain и Мимы из Perfect Blue) и Джо Ромерса – лучшим из возможных клонов Дэвида Боуи по эту сторону Млечного пути.

ДУРНОЕ НАСЛЕДСТВО

Как бы нам этого не хотелось, SH3 нельзя назвать идеальной игрой. Полноценная представительница жанра, она не только развивает его сюжетно и художественно, она наследует его многочисленные минусы, с каждым годом становящиеся все более и более выпуклыми. Ресурсы survival horror в его привычном виде исчерпаны. Геймплейная модель Alone in the Dark безнадежно устарела. Сколько не наворачивай вокруг нее красивых картинок, модных спецэффектов, как ни пытайся спасти качественной режиссурой – она полна вопиющих условностей, которым не место в современных играх. Вы увешаны разнокалиберным оружием, подходите к запертой двери... и ничего не можете сделать. А люди хотят высаживать двери. Хотят возможность разбивать стекла и залезать в здания через окна. Хотят, чтобы персонаж вместо того чтоб бегать вдоль лежащей на земле трубы, мог просто перешагнуть через нее – не говоря уже о том, чтобы перепрыгивать через забор. Подавляющее большинство геймеров подтвердит, что они устали зондировать каждый квадратный сантиметр локаций в поисках предметов, барабаня по кнопке действия и проматывая бесконечное «ничего интересного тут взять нельзя». Разработчики сами загоняют себя в эти узкие рамки, не желая идти путем инноваций, – и пример Silent Hill 3 показывает, что в остальном шедевральная игра заметно страдает от привычного набора жанровых клише.

О ЛИЧНОМ

Раскрою небольшой секрет: изначально данную рецензию должен был написать коллега Щербаков, который относится к Silent Hill, скажем так, без особой симпатии. Уверен, что выставленный им балл наверняка был бы меньше моей оценки игры. Я готов допустить, что серия игр от Konami нравится людям определенного склада, и какая-то (вполне возможно, большая) часть геймеров охотно предпочтет отстрел зомби сюжетным хитросплетениям. Буду максимально субъективен: мне кажется, что в лице третьей части мы получили не просто лучший из существующих игровых ужастиков, а одну из самых стильных, артистичных и графически продвинутых игр не только на PS2, но и на современных консолях вообще. Опять же скажу исключительно за себя – лично я легко смирился с тем, что в игре есть ряд недостатков концептуального характера, устранить которые можно только радикально пересмотрев подход к жанру. Silent Hill 3 – слишком красивая и крепко пугающая игра, чтобы ее могли испортить какие-то условности. ■

Благодарим интернет-магазин www.thegames.ru за помощь в подготовке материала.

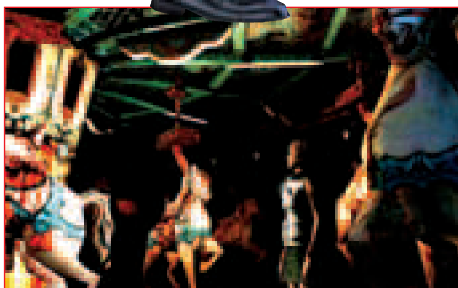
АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

ЖЕСТОКАЯ ПРАВДА

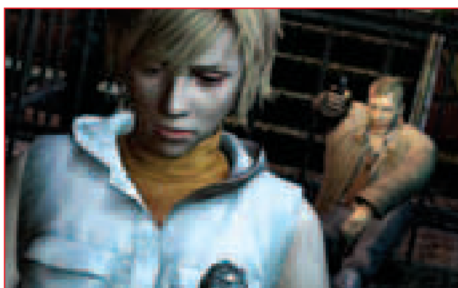
Silent Hill – одно из тех явлений, что безоговорочно записываются с разряд культовых. Предпосылок для этого у сериала всегда было достаточно: неординарность сюжетной составляющей, пресловутая атмосферность и местами любопытнейший дизайн. Но слово «культовость» имеет еще один аспект. В данном случае – недостаточная успешность конечного продукта. Пусть и не в плане прибыльности, но в вопросе качества. Silent Hill 3 – как и его предшественники – игра, делающая серьезный упор на сюжетность и, простите, запугивание. Но при этом иногда забывающая обо всем остальном. Геймплей зачастую колеблется между посредственным и попросту «никаким». Управление традиционно прихрамывает. Боевая часть вызывает раздражение. Камера далеко не всегда ведет себя в рамках дозволенного.

Преданные фанаты (и, что удивительно, зачастую и пресса), впрочем, на такие «мелочи» внимания не обращают. А потому с восторгом встречают игру, мечущуюся между категориями «хорошая» и «средненькая». Награждая ее всеми мыслимыми и немыслимыми регалиями.

Александр Щербаков



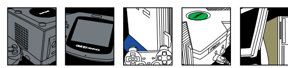
Преемственность видна и в финале, происходящем в том же месте, где кончалась первая часть.



Детализация моделей героев удивительная. Хэзер – самая реалистичная CG-девушка года.



SH3 прямо-таки требует крупный телевизор и хорошую аудиосистему. Как-то сама собой подразумевается игра ночью с выключенным светом. Но даже на «Рекорде» 15-летней давности происходящее неслабо пробирает.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

http://www.rockstargames.com/midnightclub2/

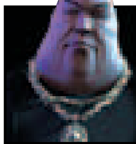
MIDNIGHT CLUB II

FUEL, FIRE, DESIRE

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ!



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

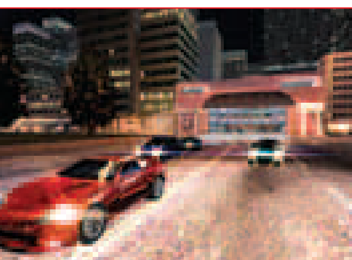
ПЛЮСЫ

Потрясающий эффект погружения. Поставьте перед собой вентилятор, и вы надолго потеряете связь с окружающим миром.

МИНУСЫ

Пролетая на скорости 200 км/ч, не успеваешь рассмотреть все достопримечательности. Это можно считать недостатком?

Вдавить педаль газа и резко бросить сцепление. В кресло вжимает, как при взлете самолета. Умопомрачительно!



Г-н М.Р. придрался к бликам на машинах.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Впервые получить членскую карту Midnight Club все желающие могли в 2000 году – открытие клуба было приурочено к официальному запуску PlayStation 2. Правда, избежать незначительных технических проблем, характерных для launch-тайтла, организаторам так и не удалось. В апреле 2003 года стартовало не менее грандиозное и, главное, уже тщательно подготовленное мероприятие, и вашему непокорному посчастливилось принять в нем участие. Вливайтесь и вы!

Кстати, любопытнейший факт. Взгляните на линейку от Rockstar – не находите общей тенденции? В Smuggler's Run мы занимались транспортировкой контрабанды, в Grand Theft Auto вживались в образ криминального авторитета, а в Midnight Club нас ждет знакомство с мрачной субкультурой.

Соревнования стритрейсеров, как известно, противозаконны, и в этом, пожалуй, есть свой шарм. Пересмотрите стильный «Форсаж», где уличные гонки стали украшением сюжета – наверняка проникнетесь. Манящие неоновыми огнями мегаполисы, ревущая музыка и непременный нитро-ускоритель под разрисованным капотом. Если отбросить всю эту блестящую мишуру, останется полная свобода и дерзкий ветер, бьющий в лицо. Кто они, эти романтики ночных дорог?

ЛУННЫЙ ВЕТЕР

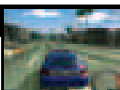
Начать карьеру предлагается в близком сердцу Лос-Анджелесе. После утверждения культового статуса в крупнейшем городе Калифорнии предстоит сменить резину – на подходящую для узких улочек Парижа. И, наконец, самые резвые гонщики смогут полюбоваться на футуристичные пейзажи Токио.

Города разительно отличаются друг от друга дизайном. Лос-Анджелес предстает весьма обширным. Среди прочих построек, кстати, можно узнать аэропорт LAX, где делегация «СИ» пару месяцев назад металась, густо навьюченная сумками. Париж примечателен насыщенным движением, и как следствие, в нем предостаточно подземных тоннелей. В Токио автострады находятся на разных уровнях, и обязательно отыщется повод для того, чтобы полетать.

Расставленные по округе чекпойнты образуют трассы, и вы можете следовать по очевидному маршруту либо же находить кратчайшие пути, выигрывая драгоценные секунды. Условием для победы являются не только прекрасные навыки вождения, но и отменная скорость реакции вкупе с умением ориентироваться на местности.

НЕ ТАК ЯРОСТНО, КАК

Burnout 2



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Midnight Club: Street Racing



MIDNIGHT CLUB II – НОВЫЙ ЗАКОНОДАТЕЛЬ МОД В ЖАНРЕ АРКАДНЫХ ГОНОК.

ПОЛУНОЧНЫЕ РУЛЕZZZЫ

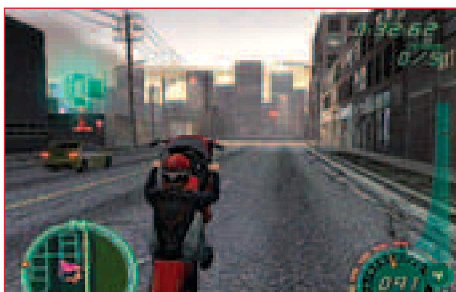
ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD-ПРИЛОЖЕНИИ

На официальном сайте игры в разделе Downloads вниманию посетителей предлагается весьма богатый набор приятных бонусов: отличный скин для Winamp 3, около 20 самых разнообразных обоев, пять скринсейверов и подборка иконок для рабочего стола. Ищите все добро также на нашем CD-приложении.





Игра притягивает, как магнит. Во многом своей внешностью.

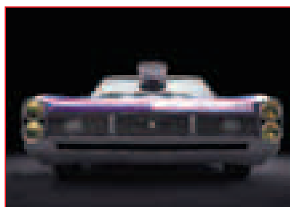


Когда вы получаете в распоряжение мотоцикл, сложно не позабыть о своем автопарке.

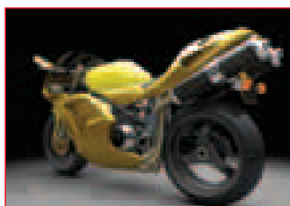


Соперники умеют удивлять. В нормальной ситуации можно было бы следовать за этой шустрой тачкой, и за сотню метров до финиша использовать ускорение. Только неизвестно, что ждет чуть дальше…











К СВЕДЕНИЮ ВЛАДЕЛЬЦЕВ PS2-ВЕРСИИ

ПРИЯТНЫЕ ФРАЗЫ

Подсветите Options Mode в главном меню, выберите раздел читов, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:
howhardcanitbe0 – простой уровень сложности;
greenLantern – неограниченный запас нитро;
savethekids – получить пулемет и ракеты;
gladiator – неограниченное здоровье;
theCollector – получить доступ ко всем машинам;
Globetrotter – получить доступ ко всем трассам;
rimbuk – получить доступ ко всему.

ЗВЕЗДНЫЙ ДОЖДЬ

Карьерный режим по определению представляет наибольший интерес. Сюжетной линии как таковой нет – только бессвязная череда невнятных историй, рассказанная в произвольном порядке колоритными персонажами.

Отыщите на улицах интересующего вас гонщика и вежливо подмигните ему фарами. Следуя за соперником, доберитесь до установленной отметки, и затем уже начнется представление. Чекпойнты для удобства отображены в виде гигантских голограмм, которые к тому же указывают, в каком направлении следует двигаться. Пристыдите пару раз оппонента, и получите в распоряжение его тачку. Когда поставите на место всех персонажей, включая пронырливого босса, позволят переехать в следующий город. Только задержаться в Лос-Анджелесе можно надолго. Каждый заезд переигрываешь по семь-десять раз, пока не удастся достичь желаемого результата.

Заработанные тачки, трассы и всеобщее уважение тут же становятся стандартом де-факто в остальных режимах игры. Альтернативных способов времяпрепровождения хватает: вы можете свободно покататься по городу, нарезать пару кругов по проложенной трассе, помериться крутостью посредством split-screen, предусмотрен даже онлайновый режим для восьми игроков. На сладкое остается Race Editor, который позволяет создавать трассы, разбрасывая чекпоинты по городу. Имеется возможность сохранить до восьми маршрутов на карте памяти, дабы затем представить их на суд общественности.

ДЕТИ AI

На автопарк в Midnight Club II грех жаловаться. Правда, представленные красавицы никогда не обдадут вас грязью на улице – их не существует в природе, и это одно из немногочисленных упущений. Создатели, видимо, пожадничали и решили сэкономить на лицензиях. Зато искусственный интеллект отличается непредсказуемостью. Практически все гонщики – потенциальные пациенты психлечебницы. Впрочем, а какими еще вы представляете себе стритрейсеров? Невменяемость соперников сильно осложняет задачу. События каждый раз развиваются по-новому. Победитель может запросто в повторном заезде влететь в столб. Посему верьте только в себя.

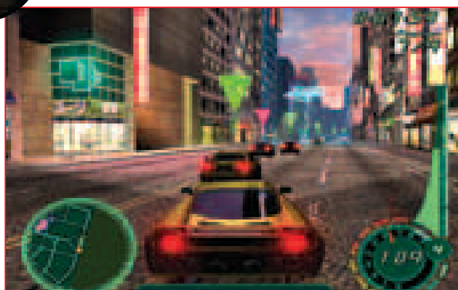
Если чувствуете, что у вас на хвосте копы, скорее предпринимайте отчаянные попытки бегства. IQ изворотливых полицейских поражает. Пожалуй, чересчур высокий коэффициент для любителей пончиков. Ничего личного.

Также помните, что погода сильно влияет на управление автомобилем. В дождь сцепление колес с дорогой снижается, и необходимо заранее тормозить, дабы успешно войти в поворот. Туман, к сведению, здесь даже страшнее, чем в милом городке Silent Hill – при скорости в 200 км/ч вас не спасет уже ничто.

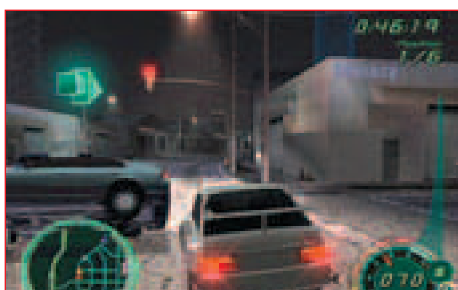
Не стоит завидовать в этом плане мотоциклистам. Ну и что с того, что все уже набрались опыта в Vice City? Томми Верчетти стоит в сторонке и вдумчиво ковыряет в носу. Следует заметить, у байков нет нитро-ускорителей – такие бесполезные устройства попросту ни к чему.

КЛУБ ПОЛУНОЧНИКОВ

По сравнению с оригиналом сильно возросла детализация текстур. Только ни в коем случае не судите по первому городу – Париж и Токио являют настоящее пиршество для глаз. Трехмерным моделям авто недостает полигонов, но, возможно, как раз за счет этого обеспечивается стабильное число кадров в секунду. Музыкальные темы представлены стилями хип-хоп и техно. Не хватает разнообразия? Похоже, нас всех избаловали невероятно богатым саундтреком к Vice City. Поверьте, бодрые композиции как нельзя лучше вписываются в атмосферу игры. Спросите у прирожденного гонщика Ворона, ставшего в Midnight Club II моим духовным наставником. А еще лучше – сядьте за баранку сами. Не пожалеете. ■



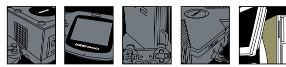
Видите огромную стрелочку на перекрестке? Там вам предстоит сделать поворот.



Из-за огромной скорости сверяться с отметками на карте довольно проблематично.

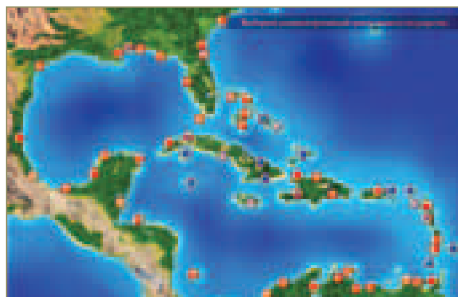


Уж больно напоминает какой-нибудь постановочный скриншот из Grand Theft Auto: Vice City. Что поделать? Мотоциклы нынче перестали быть роскошью – катайтесь на здоровье.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ascaron ■ РАЗРАБОТЧИК: Ascaron ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM

http://games.1c.ru/port_royale/



Место действия: Карибский бассейн и Мексиканский залив.

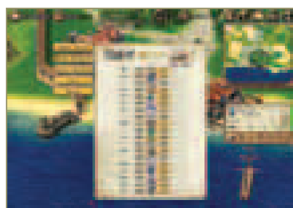


В Тринидаде идут дожди. Однако это не помешает совершению выгодных сделок.



ПОРТ РОЯЛ

«Пиратский Вавилон», столица Ямайки. Во второй половине XVII века Порт-Роял стал основной базой английских пиратов в Карибском море. Все попытки испанцев отбить острова провалились. Получив надежные базы, пираты развернули настоящую охоту на корабли и поселения, в основном, конечно, испанские. Это было крайне выгодно как губернаторам колоний и правительствам европейских государств, так и купцам и торговым компаниям, зарабатывавшим огромные прибыли на перепродаже захваченных товаров. Кроме того, своими действиями пираты основательно расшатывали остатки могущества испанской колониальной империи.
В 1692 году Порт-Роял был полностью разрушен землетрясением и погрузился в море.



ПОРТ РОЯЛ (PORT ROYALE: GOLD, POWER AND PIRATES)

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Небрежный взгляд на скриншоты «Порт Роял» может зародить неправильное ощущение, что Pirates! вернулись. Они не вернулись, ибо не уходили никогда. На моем винчестере Pirates! находятся в списке вечных игр, удаление которых может произойти только в самых экстраординарных случаях. «Порт Роял» пришел на занятое место.

«Порт Роял» пытается привнести в разбитную пиратскую жизнь элемент стабильности, оседлости. В «Порт Роял» заниматься бизнесом выгоднее, чем трясти купцов.

В «Порт Роял» мирно сосуществуют две игры: экономический симулятор и симулятор головореза. Разработчики предполагают, что игрок займется сначала грабежом, а затем, уже разбогатев, выйдет из тени и посмотрит в сторону легальной деятельности. Все прекрасно, а главное – очень жизненно, но... давно мы что-то просто не рассекали морские просторы в поисках острых ощущений, красавиц и легендарных сокровищ. Вы встречали у Саббатини описания финансовой стороны предприятий капитана Блада? Конечно, нет, их там не было. Ну и здесь они нам не интересны.

Но не так уж и плох «ПР»! Его можно назвать демократичным. Он не кричит истошно: «Pirates!» Дескать, вход только для морских радикалов. Поклонники Patrician I и II могут играть в «ПР» по старым правилам и высоко подняться. Но я не к этой публике обращаюсь. Хей, бездельники, скучавшие по настоящим делам, «1С» и Ascaron возвращают нам, горячим головам, море! Пиратская карьера (ага, звучит отвратительно), пиратская жизнь в «ПР» процветают. Получается однобоко, игрок не использует всех ресурсов игры, он – персона «нон грата» во всех городах, но память о славных деньках плававшим под флагом мейеровских Pirates! вернет вполне, а зеленым новичкам даст представление о настоящих пиратских играх.

НЕВЕСЕЛЫЙ РОДЖЕР

Вызывают протест бухгалтерские расчеты и мелкие меркантильные интересы. Репутацию можно заработать и будучи грозным морским волком. Поэтому экономическая часть, взятая из Patrician, не вызывает особого энтузиазма. «Денежный мешок» – тот ли титул, ради которого стоит стараться? Разве мы помним особо эффективных менеджеров, простите, губернаторов Карибского бассейна? Мы помним Френсиса Дрейка и Генри Моргана – отъявленных негодяев и висельников, но какая судьба, а?! Повторить не желаете?

Компромисс между торговцем и разбойником – капер. Получив у официальных властей «разрешение» на разбой, направленный против определенного государства, торговец может не бояться лишения всех привилегий и статуса «хорошего парня» у себя на Родине. Каперы от пиратов

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Pirates!	Patrician II

PIRATES! – ЭТО СТАРЫЙ МОРСКОЙ ВОЛЧАРА. СВАЛИТЬ ЕГО, КАЖЕТСЯ, НЕВОЗМОЖНО.

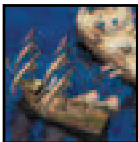
КАК ЭТО ДЕЛАЛОСЬ НА КАРИБАХ

ОПЫТ БЕСЦЕНЕН

В игре есть такой немаловажный элемент как опыт. Нужен для поднятия престижа игрока. От него (престижа) зависит количество капитанов под контролем игрока. Опыт дается за открытие городов, захват городов, за удачные торговые сделки, за ограбленные судна, за выполнение квестов (самое больше количество очков опыта). Как видите, вовсе необязательно быть хорошим мальчиком, чтобы получить некоторую известность и уважение на Карибах.

ВЕРДИКТ

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Очень приятная игра. Несмотря на наличие внушительной экономической части, довольно проста в обращении.

МИНУСЫ

Прикручивание к Pirates! экономической системы Patrician. Да здравствует разделение труда! Хотим только пиратов!

Игра дает широкое представление о бульоне страстей, кипевшем в XVI веке у берегов Америки.

ВЕДУЩИЕ МОРСКИЕ ДЕРЖАВЫ XVI-XVII ВЕКОВ

МОРСКОЙ УЗЕЛ

«Порт Роял» описывает события с XVI века, когда Испания имела преимущества и владела большой территорией Карибского региона, до XVII века, где мы видим ослабленные позиции Испании и возросшее значение таких стран, как Англия, Франция, Голландия. Игра делит эту эпоху на три временных периода, и игрок волен выбирать любой из них, впрочем, как и страну. От этого зависит уровень сложности – например, в XVI веке англичанам придется туговато.

отличались лишь названием. Пираты промышляли, нападая на испанцев, не по указке английской короны. Испанцы поначалу владели большинством колоний, а их колониальная политика не славилась гуманитарной деятельностью. Их цель сводилась к грабежу местного населения. Караваны, груженные золотом, следовали один за другим в сторону Старого Света. Велик был соблазн стать пиратом. Англия получала возмущенные ноты испанцев и даже кого-то в назидание вешала, но практика каперских свидетельств показала, что хитрые англичане решили иметь куш от пиратства, а вовсе не останавливать его. Четыре страны (Англия, Испания. Голландия, Франция) были слишком заняты враждой друг с другом и нередко сами прибегали к услугам «Берегового братства» (морской мафии). То был Золотой век пиратства. Когда колонии более или менее поделили, с флибустьерами покончили в один момент.

А ВОЛНЫ СТОНУТ И ПЛАЧУТ

Как проповедующий исключительно пиратский стиль ведения... эээ... бизнеса (исключительно деловой стиль игры предполагает только подобное определение), боевую систему хочу раскрыть подробнее. По сравнению с эталоном Сида Мейера здесь произошли серьезные изменения. В морском сражении могут принять участие до 20 кораблей. Масштабная морская битва, достойная занесения в историю. Такие случаются довольно часто. Зная изнеженных современных игроков, игра позволяет вести бой автоматически. Но если нужна довольно тонкая морская операция, взять на абордаж определенный корабль, делать это необходимо вручную. Компьютерный помощник по своей натуре – убийца какой-то. Корабли не грабит, а топит. Не «по понятиям» действует. Бой идет в реальном времени, пробел больше нажимать не надо, суда атакуют самостоятельно, достаточно обозначить цели. Ядра бывают нескольких типов: простые ядра, шрапнель и ядра, скрепленные цепью. Вспомним «Корсаров», там все это уже было, разные типы снарядов предназначены соответственно для кораблей, для команды, для парусов.

ОПАСНЫЕ СВЯЗИ

Первые шаги в «ПР» – самые запоминающиеся. Карта еще не разведана, опыта маловато, команда маленькая, все так красиво и подвижно, кажется, это будет длиться вечно. Освоившись, игрок уже не станет появляться в городах так часто, его место на глобальной карте – следить за торговыми конвоями и назначать новые торговые пути. А города вблизи так прекрасны и уютны! Маленькие человечки всегда приветливы (кликните на них мышкой) и очень трудолюбивы. Город живой – это видно и это здорово! Жаль, за глобализмом задач игры теряется важность посещения каждого города.

Почему же «Порт Роял» не выпала слава Pirates!? Карибский бассейн, красивая картинка, морские сражения, и, что уж говорить, НАПОМИНАЕТ! А давайте посмотрим родословную «ПР». Так, ближайшие родственники: Patrician и Patrician II. Ага, те самые два сухаря-ростовщика, игры-экономические тренажеры. И они хотят вдохнуть в нас морской романтики? Простой вопрос: вы торговали в Pirates!? Сбыт награбленного не в счет. Практически никогда. За битвами на море следовали сражения на суше, за ними – бесконечные подвиги, дуэли и полные опасностей и приключений вояжи.

Мы хотели «йо-хо-хо, нет жизни лучше пиратской», а получили «экономический менеджер». Здесь все по-деловому. В Pirates! губернатором можно было стать только после ухода на пенсию, после окончания игры, после окончания бесконечных странствий. Здесь – при жизни. Одна – бесконечное приключение, вторая – карьера, деньги, бухгалтерские счеты. И мы вправе требовать новых Pirates от каждого разработчика, развивающего морскую тематику. Как-никак около десяти лет прошло. Не можете – не тревожьте душу. ■



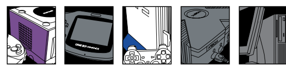
Максимальное увеличение. По палубе бегают маленькие матросы!



Осторожно, идет абордаж! Все внимание на цифры, показывающие количество людей.



Хитрющий губернатор Тринидада приторговывает каперскими свидетельствами за 23.000 золотых. Это стоимость нескольких полностью укомплектованных кораблей!



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: AKI/Electronic Arts Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.defjamvendetta.com/



Захваты, совершаемые бойцами в углу ринга, отличаются особой жестокостью.



По мере выбивания духа из противника заполняется индикатор Momentum. Когда он заполнен, включается режим Blazin'. Успешная атака в этом режиме почти гарантирует нокаут.

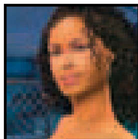


Без этого жеста игра про рэпперов просто не имеет права на существование!

ВЕРДИКТ



НА УДИВЛЕНИЕ ВЕСЕЛО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Куча бойцов, огромный арсенал приемов и комб, простота освоения, впечатляющий сюжетный режим, отличный саундтрек.

МИНУСЫ

Быстро приедается, игровых режимов значительно меньше, чем в других реслингах, звезд-рэпперов могло быть и побольше.

Уже через 5 минут игры вы будете любить Def Jam Vendetta. Однако надоесть реслинг может так же внезапно, как и полюбиться.



Вот это я понимаю – харизма!

DEF JAM VENDETTA

WE BE KICKIN' YA ASS

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Реслинг – весьма странная американская забава, всю прелесть которой русскому человеку понять очень непросто. Чудно видеть, как на ринге двое, трое или четверо качков делают вид, что до смерти избивают друг друга, а зрители всерьез болеют за своих любимцев, как будто исход боя не предрешен заранее. Def Jam Vendetta – собственно, игра посвященная этому виду «спорта». Но, надо сказать, весьма своеобразная. Это реслинг в стиле хип-хоп.

Def Jam – известнейший рэпперский рекорд-лейбл. Однако хорошим саундтреком в наши дни никого уже не удивишь, поэтому господа из Electronic Arts лицензировали права не только на музыку, но и на использование образов самих музыкантов в игре. Так что в Def Jam Vendetta нам не придется лицезреть неизвестных в наших краях звезд реслинга. Вместо них на ринг выйдут куда более популярные и почитаемые Method Man, Redman, N.O.R.E., Scarface, DMX, Ludacris и многие другие. Всего 12 рэпперов по первому нашему требованию готовы устроить настоящее кровавое месиво. Вы думали эти бугаи умеют только растопыривать пальцы и читать рэп? Вас ждет большой сюрприз. Когда Redman впервые сломает вам хребет, вы поймете, что железо в спортзалах звезды хип-хопа качают не только для поддержания фигуры. Кроме 12 музыкантов в игре представлены еще 32 вымышленных бойца. При этом не сказал бы, что они блекнут на фоне звездной дюжины. Разработчики изрядно потрудились, чтобы стиль каждого из них был легко узнаваем. Да и чисто внешне это весьма запоминающиеся личности.

Def Jam Vendetta отличается от всех прочих реслингов. Потому что это не совсем реслинг. По атмосфере, поведению бойцов, реакции публики – это скорее уличные бои без правил, мордобой. Две горы мускулов выходят на ринг и месят друг друга до победного. Хотя приемы в основном действительно позаимствованы из реслинга. Но у разработчиков Def Jam Vendetta было одно неоспоримое преимущество перед конкурентами, делающими игры по лицензиям WWE или NWA. Последние используют в играх реальных спортсменов, каждый из которых обладает строго определенным арсеналом приемов, и разработчики не вправе сколь-нибудь серьезно его изменять. У Electronic Arts же руки были совершенно развязаны. Поэтому зрелище, открывающееся нашему удивленному взору в Def Jam Vendetta, получилось куда более жестоким и в то же время более ярким, чем обычный реслинг. Все потому, что в игре бойцы запросто вытворяют такое, что в реальной жизни невозможно сделать даже в постановочных боях.

WHEN I COME BY, BITCH, YOU BETTER BE UP

КОГДА ВАША ДЕВУШКА УХОДИТ К АМБАЛУ-МАФИОЗИ...



История главного героя игры начинается довольно прозаически. Его друг задолжал гангстеру D-Mob крупную сумму денег и просит нас поучаствовать в нескольких боях, чтобы помочь ему расплатиться. Однако у нас с D-Mob старые счеты, ведь это к нему ушла бывшая подруга героя. Наша задача – вернуть ее и объяснить, что незачем ей якшаться с бандюками. Причем тут рэпперы и почему нам надо с ними драться, сюжет умалчивает. Ну да какая разница?

НА УРОВНЕ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
WWF SmackDown! Just Bring It	WWF Raw

ДЕРЖИТСЯ НА УРОВНЕ ЛУЧШИХ РЕСЛИНГОВ, НО РАССЧИТАН НЕ ТОЛЬКО НА ФАНАТОВ ЖАНРА

HOT CHIX FIGHTIN’ 

ИГРА ЩЕДРО РАЗДАЕТ ВКУСНЫЕ БОНУСЫ

Женские бои – пожалуй, самая необычная часть Def Jam Vendetta. Начинаются они так. Подходит к нам девушка со словами: «Йо, красавчик, хочешь пойти расслабиться вечерком?» В этот момент вырисовывается другая цыпочка: «Подруга, отвали. Этот кекс идет со мной». Начинается поединок, в котором мы управляем одной из девушек. Награда за победу – полуэротические фотографии моделей, послуживших прототипами для виртуальных девушек.



Количество и разнообразие приемов в Def Jam Vendetta достойно всяческих похвал. Скажем, за удары отвечает всего одна кнопка. Однако при ее нажатии боец может сделать и апперкот, и размашистый удар ногой с разворота, и выполнить еще добрый десяток ударов – все зависит от силы нажатия и расстояния между противниками. То же и с захватами, которые могут закончиться и зрелищным броском через себя, и тычком локтем в зубы, и полетом реслера на канаты или даже за пределы ринга. Поверженного противника можно либо пинать руками и ногами, либо провести болевой прием, либо забраться на угол ринга и величественно свалиться вниз на распростертое тело супостата. Кроме общей линейки здоровья, определенное количество HP положено и каждой части тела бойца. Если регулярно проводить удушающие приемы или выкручивать оппоненту руки-ноги, рано или поздно он сдастся.

Несмотря на многообразие ударов и бросков и атмосферу буйного веселья, царящую на ринге, постепенно действо начинает надоедать. Как ни крути, но реслинг он и есть реслинг. Ни глубины, ни многогранности Virtua Fighter тут не получишь. Через пару недель игры единственным лекарством от скуки остается только виртуальный мордобой с друзьями. Благо, на ринге могут сойтись до четырех соперников.

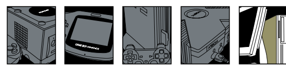
Основной режим в Def Jam Vendetta – Story Mode. В отличие от большинства файтингов, интересен он именно с точки зрения сюжета. И хотя сама история довольно банальна, Story Mode на удивление увлекателен. Часто ли в играх жгучие красавицы готовы драться за нашу благосклонность (при этом мы управляем одной из них)? В Def Jam Vendetta бывает еще и не такое.

Чисто внешне игра весьма симпатична, хотя иногда складывается впечатление, что модели бойцов специально сделаны таких огромных размеров, чтобы скрыть их некоторую угловатость. Потому что когда на ринг выходят миниатюрные девушки, эту самую угловатость скрыть уже нечем. Зато анимация и внешний вид арен на высоте.

Def Jam Vendetta будет вам интересен независимо от любви или нелюбви к реслингу. Это одна из тех игр, которые доставляют удовольствие абсолютно всем. Хотя надолго ей увлечься смогут лишь немногие. Не тот жанр. ■

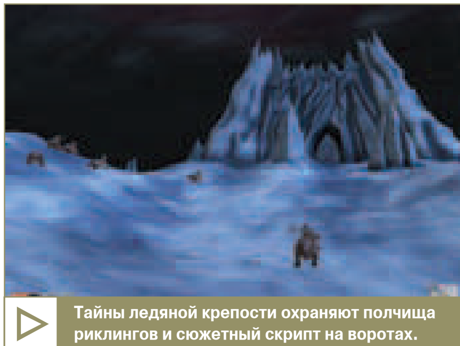


 Часто самый простой способ победить – постоянно валить противника на пол и затем проводить болевой.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.elderscrolls.com



Тайны ледяной крепости охраняют полчища риклингов и сюжетный скрипт на воротах.



Зал собраний в деревне северян. Чучело скального наездника – мечта геймера!



Ожившее дерево болезненного вида. Умирает лишь с третьей попытки.



THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

ГОРЯЧАЯ ТОЧКА В ЗАПОЛЯРНОМ КРУГЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

BENEDICT AMBERSON
elder@elderscrolls.net

Казалось бы, что можно предложить игроку, который за год с момента выхода Morrowind'а успел сделать практически все, что только можно придумать? Вселенную и народы в отдельно взятой области спасали? Спасали. Богов (правда, местных и мелких) били? Били! Потом еще раз (уже в дополнении) и спасали, и били, и заговор раскрывали, и вознеслись настолько, что боги уже сами нас боятся. Как же еще подстегнуть интерес игрока? Все достаточно просто: если вокруг героя ощущается острая нехватка злыдней, его нужно срочно переместить туда, где этой нечисти с избытком. Если же еще в резерве имеется парочка толковых сценаристов, то успех, считай, у вас в кармане.

Ни для кого не секрет, что серия игр The Elder Scrolls всегда славилась своим миром, до мельчайших деталей проработанным, и великолепными сюжетами, приковывающими игрока к монитору на многие месяцы. Вот и последнее творение от Bethesda Softworks не станет исключением.

Дамы и господа, позвольте представить: перед вами очередной эпизод в бесконечной саге о вселенной The Elder Scrolls, официальное дополнение к игре Morrowind под названием Bloodmoon. Здесь, на заснеженном острове Solstheim, вы не встретите ничего, кроме скал, снега, холодов, диких животных, оборотней и смерти.

Персонаж любого уровня найдет, чем ему заняться в игре (наиболее увлекательное действо начинается на 17-20 уровнях). Сильный сюжет будет все время держать вас в напряжении, непривычная природа и таинственные монстры добавят острых ощущений.

Итак, сюжет. Не просто сюжет, а сюжет с большой буквы «С», и никак иначе. Сценаристы компании не зря едят свой хлеб. Сами судите: стоит вам вступить на промерзшую землю далекого северного острова, как история подхватывает вас, пленяет в объятиях и уносит в заснеженную даль. Истина, которая, казалось бы, маячит буквально-таки рядом, вдруг оказывается и не такой уж и близкой, а загадки – не такими тривиальными. Позвольте, я ни словом не обмолвлюсь о том, что вас ждет впереди. Пусть эта сказка преподнесет вам такие же сюрпризы, что преподнесла и мне.

Первый взгляд новоприбывшего на остров.

RPG С СОБОЙ В ДОРОГУ

ПРАЗДНИК, КОТОРЫЙ ВСЕГДА С ТОБОЙ

В начале июня Bethesda анонсировали ролевые игры The Elder Scrolls Travels: Stormhold и The Elder Scrolls Travels: Dawnstar для мобильных телефонов Motorola T720, Nokia 3650/ 7650, Samsung A600, Sanyo 4900, 5300, 8100, LG 5350, Sharp GX10, Audiovox 9500, LG VX4400. Обещают выбор нескольких классов, вид от первого лица, нелинейный сюжет и прочие составляющие классических RPG. Официальный сайт игр – http://www.theelderscrollstravels.com/.



ХУЖЕ, ЧЕМ
The Elder Scrolls III: Morrowind



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
The Elder Scrolls III: Tribunal



ЗОЛОТАЯ ИДЕЯ ЗАГУБЛЕНА НЕУДАЧНОЙ РЕАЛИЗАЦИЕЙ.

ВЕРДИКТ

ФАНАТАМ ПОКУПАТЬ ОДНОЗНАЧНО

7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Захватывающий сюжет, колоритная северная природа, новые противники, возможность пройти игру оборотнем.

МИНУСЫ

Приличное число досадных ошибок и недочетов, сомнительные модели некоторых монстров, небольшой размер острова.

Знатоков серии ожидает приятная встреча, простых любителей RPG – новое поле деятельности.

ЖИЗНЬ БЕЗ ОШИБОК СВОИМИ РУКАМИ

КАЖДЫЙ САМ КУЗНЕЦ СВОЕГО СЧАСТЬЯ!

Ни для кого не секрет, что игра Morrowind изобилует весьма большим количеством ошибок, вкравшихся в игру как на стадии разработки, так и в процессе русификации. Но благодаря тому, что она снабжена весьма мощным редактором, а все ресурсы открыты и доступны для изменения, группе энтузиастов удалось исправить большую часть досадных недочетов. Приведенный авторами список исправлений настолько внушителен, что можно только удивляться, как игра работала раньше. На сегодняшний день плагин GFM (General Fixes Mod) для русской версии игры представлен в двух вариантах. Для Morrowind GFM v1.3 и для Morrowind+Tribunal GFM v2.02. Обе версии можно найти на страничке авторов (http://www.alfacom.net/~nh/morrowind/) и на нашем диске.

Однако стоит иметь в виду, что если вы уж взялись нестись на большой скорости по всем сюжетным ухабам, так и не останавливайтесь. Потому как если остановитесь, то рискуете немного отвлечься от полета мысли сценаристов и столкнуться уже с мыслью дизайнерской, которая за сценарием никак не поспевает, да и не особенно стремится.

Я уже говорил, что Bloodmoon не стал исключением ни в чем. В том числе и в количестве ошибок и недочетов, лезущих из всех щелей. По сравнению с оригинальной игрой и с первым из дополнений, Трибуналом, игра стала менее стабильной, увеличилась частота подгрузок местности и сильно упало количество FPS.

Безусловно, как и предшествующий ему Tribunal, Bloodmoon, не являясь самостоятельной игрой, всю использует движок Morrowind'а.

Но если Tribunal весьма органично вплетался в концепцию и дизайн основной игры, то Bloodmoon всю из нее выбивается. Дело тут даже не столько в том, что действие нового дополнения происходит в иной климатической зоне и в условиях иной культуры, а в реализации сценарных идей и задумок. Ощущение, что визуальное и звуковое воплощение стояло на втором месте, находит подтверждение во всем. Звук шагов по снегу практически идентичен звуку шагов по траве, а на модели некоторых чудовищ и вовсе невозможно смотреть без слез. Обещанных же наборов новых доспехов на деле оказывается вполовину меньше, так как разнятся они только по цвету (как и снежный буран, который отличается от пепельных бурь исключительно оттенком).

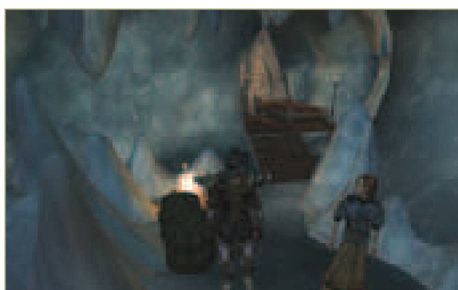
Возникающее поначалу ощущение, что противники стали умнее, быстро проходит, и становится ясно – их просто стало больше, а обновление их на местности происходит значительно чаще. Такой подход приводит к тому, что вся ватага медведей, волков, кабанов и сприганов играет на острове ту же роль, что и скальные наездники из основной игры, успевающие довести игрока до ручки уже к 150-му дню приключений. На некоторых сетевых форумах появились шуточные советы, касающиеся способов передвижения по острову. Рекомендовано активно использовать заклинание «хамелеон» в сочетании с «невидимостью» и только так и передвигаться.

Но все это ничего в сравнении с самой большой неожиданностью, подстерегающей игрока, установившего Bloodmoon. Независимость add-on'а от установленного Tribunal, так расхваленная разработчиками, на деле оказалась палкой о двух концах. Да не будет для вас неожиданностью, но Bloodmoon на данный момент вообще не способен жить совместно с первым дополнением. Вызвана данная ситуация тем, что многие диалоги из Bloodmoon пересекаются и затирают диалоги Tribunala'а. На официальном форуме уже во всю кипят страсти, а нам остается надеяться на то, что к моменту выхода локализованной версии разработчики выпустят нужное количество патчей.

В одном из последних интервью Тод Говард заявил, что дальнейшее появление дополнений к Morrowind зависит от уровня продажи Bloodmoon. На сегодняшний день на форумах зарубежных сайтов сложилось стойкое мнение, что данное дополнение будет последним.

Но если отвлечься от всех грустных мыслей, то, невзирая на все огрехи, Bloodmoon – это то, что так необходимо застоявшимся в безделье героям. ■

ИСТИНА, КОТОРАЯ, КАЗАЛОСЬ БЫ, МАЯЧИТ БУКВАЛЬНО-ТАКИ РЯДОМ, ВДРУГ ОКАЗЫВАЕТСЯ И НЕ ТАКОЙ УЖ И БЛИЗКОЙ, А ЗАГАДКИ – НЕ ТАКИМИ ТРИВИАЛЬНЫМИ.



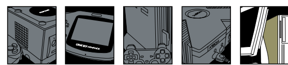
Жилище берсерка: закаляет тело, остужает эмоции.



Дальний север белым все зовут, даже белые медведи тут живут…



Четыре комплекта брони – две из шкуры волка и две из медведя, – по сути, являются двумя, отличаясь друг от друга только цветом шкурок.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
■ РАЗРАБОТЧИК: Stardock Systems ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.galciv.com



Июль 2178 года. Человечество уже давно забыло, что это месяц лета и счастья.



Исследованием занимаются исключительно андроиды. Люди оставили себе войну.



Планетарное строительство напоминает обустройство городов в Civilization. Вон щиты в качестве показателя производительности города. Вместо недовольных рожиц – показатель морали.

GALACTIC CIVILIZATIONS

ЗВЕЗДНЫЕ КОРОЛИ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Надеясь привлечь внимание откровенно скучающей в последнее время публики, издатели демонстрируют «чудеса предприимчивости». Мы уже привыкли к повальным римейкам проектов многолетней давности – обычно неудачным. Наивно полагать, что мы не можем самостоятельно играть в древние игры. Представьте, наша сегодняшняя подружка – игра 1994 года, изначально заточенная под систему OS/2.

Обычное любопытство и чувство, что пропустил что-то в свое время, притягивают к Galactic Civilizations. Даже при большом желании игры для OS/2 для меня недоступны. Хорошо. Уговорили. Берем.

В такие игры сразу не пускают. Перед началом всегда есть меню с кучей занимательных опций и вариантов геймплея. Долго сидел, думал над выбором правящей политической партии своей империи. Предлагают от партии Войны до партии Пацифистов. От этого, как от печки, и будет плясать вся стратегия развития космической империи. Есть также обязательный в таких случаях выбор размера галактики. Можно устроить себе небольшое завоевание на несколько часов или же многонедельное покорение. Несмотря на присутствие мирного варианта концовки игры, победы, кроме как в процессе войны, я не рассматриваю – вырос на Civilization.

Играть позволено только за людей. Остальные цивилизации выбираются лишь в качестве противников. И здесь покрутить дают: можно сделать выбор на Alignment и Intelligence своих врагов. Первое: классический ролевой штрих – ставим конкурентам характеристики Chaotic Evil или, например, Neutral Good. Второе интереснее будет: добавляем или уменьшаем мозги оппонентам. Путем нехитрой манипуляции окружить себя в галактике добродушными идиотами – легко.

Название Galactic Civilizations очень верно. Как только начнется игра, мысль сама придет в голову: «Civilization, только в космосе». GC ближе к народной «Циве», чем тот же Master of Orion, а значит, и поклонников должно быть больше. Изображения щитов в качестве показателя производительности колонии – вот вам и прямая цитата классика.

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ

Политическая система, созданная в игре, просто обязана быть перенесена в другие подобные игры. Копируйте эту идею, господа разработчики! Чтобы она продолжала жить и добралась до следующих поколений. Партия, выбранная игроком, изначально является правящей и определяющей. Сенат растущей империи находится полностью под властью выбранной политической линии. Все бонусы, прописанные в

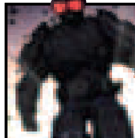
OS/2 И GALACTIC CIVILIZATION

КРЕПКИЙ СОЮЗ

Много лет назад существовала операционная система OS/2. Это была многозадачная ОС для x86-процессоров, разработанная IBM. OS/2 получила наиболее широкое распространение в начале 90-х годов. В это время самой популярной игрой для OS/2 была Galactic Civilizations. Благодаря Stardock, создателю GC, игра была и остается самой популярной для OS/2, а в 1995 году она получила титул «Интернет-игра года» (http://www.worldcharts.com).

ВЕРДИКТ

СТРАТЕЖНО!



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Присутствует та самая играбельность. Неограниченное количество подходов, каждый раз садишься за новую игру.

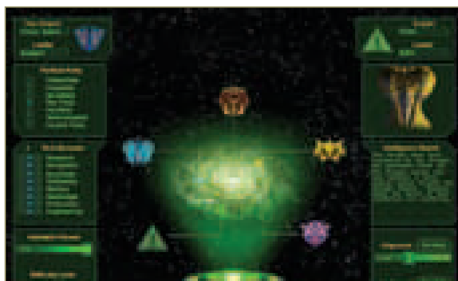
МИНУСЫ
Нудный и поверхностный туториал, из-за которого пропускаешь много полезного. Отсюда – неинтуитивный интерфейс.

На самом деле происхождение GC и ее «порочные» связи с OS/2 мало кого волнуют. Главное, что игра хорошая.

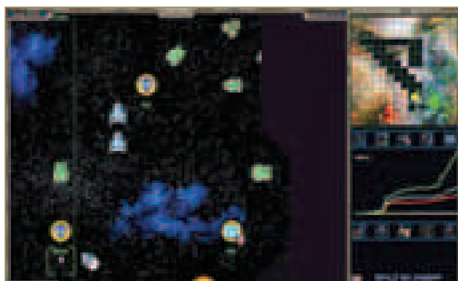
Все решается за столом переговоров.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Civilization III	Master of Orion III

ТРЕТИЙ MASTER OF ORION ОКАЗАЛСЯ СЛАБОВАТ ДЛЯ ВЫХОДЦА С OS/2.



Перед началом игры вы видите меню с кучей занимательных опций и вариантов геймплея.



Игрок напрямую не участвует в баталиях, а только получает результаты битвы.



характеристиках у партии игрока, работают на благо человечества. Однако наступают моменты, как и в «Циве», когда действия императора-игрока вызывают протест у его подопечных. Вечно недовольные и неблагодарные подданные имеют право переизбрать Сенат, проголосовав за другую понравившуюся партию. В этом случае у игрока возникают проблемы с Сенатом (не считая того, что аннулируются все бонусы). Особенно болезненно, когда на смену приходит партия из противоположного лагеря – пацифисты сменяют милитаристов или наоборот. Другая деталь, которую, на мой взгляд, тоже неплохо бы клонировать – Содружество планет. Своеобразное галактическое правительство, доступное после изобретения дипломатии. Прекрасный образчик новаторского подхода к глобальным стратегиям. От количества голосов на совете Содружества зависит судьба всего космического пространства. Самые влиятельные цивилизации могут продавливать выгодные для них законы, которым все входящие в состав Содружества обязаны следовать. Можно отказаться от вступления в СП, только это отразится на развитии цивилизации: одно из последствий – к вам забудут дорогу торговые караваны. Становясь цивилизацией-изгоем, надо обязательно быть готовым к тяжелым испытаниям. Никаких возможностей влиять на ситуацию у вас не будет. И когда цивилизация, руководимая компьютером, выходит из состава Содружества, это значит одно – быть войне.

С РАЗВИТИЕМ ДИПЛОМАТИИ, С ПОЯВЛЕНИЕМ СОДРУЖЕСТВА ПЛАНЕТ ГАЛАКТИКА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В КОММУНАЛЬНУЮ КВАРТИРУ.

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ

По одной из теорий, вселенная сжимается. Так вот, тут она сужается. С развитием дипломатии, с появлением Содружества Планет галактика превращается в коммунальную квартиру. Разработчики построили все так, что без общения, без контакта с представителями других планет победа невозможна. Условия ее просты: завоевание, политический альянс, научное открытие (бессмертие) или распространение культурного влияния на большую часть территории. Любое из предложенных четырех – в одиночку, за железным занавесом не осуществить. Альянсы неизбежны, войны тоже. Постоять в сторонке, подождать, пока все передерутся – не в духе GC. Пришельцы сами прилетят, учинят разборку на подконтрольной игроку территории, и тут же к нему за помощью обратятся – не уважишь одного, будешь иметь дело со всеми сразу.

Степень «прозрачности» жизни в этой галактике покажу на примере: на планетах встречаются коренные формы жизни (назовем их так), и поведение игрока по отношению к ним напрямую влияет на его межпланетный статус. Казалось бы, кому какое дело, что я истребил местных страшил, которых боялись мои люди? СП есть до всего дело! Схватил строгача. Зато, видя теперь подобный геноцид у соседа, можно смело применить к изуверу санкции.

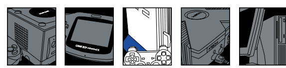
В отличие от компьютерных оппонентов, наклонности которых определялись до начала игры (добрые или злые), у цивилизации игрока разные качества появляются и изменяются со временем. Вместе с Alignment меняется вид интерфейса – темнеет, если бес попутал. А также возникают новые технологии, недоступные цивилизациям с противоположным Alignment.

За политикой чуть не забыл главного – звездных баталий. Игрок в них не участвует, а только получает результаты битвы. Знакомы с такой системой и, думаю, возражений не будет. Кроме того, игрок не конструирует корабли (как в MoO) – выбирает из любезно предоставленных.

GC – игра, за которой можно провести от получаса до нескольких недель. Строительство империи в GC – самое «живое» из всех, что я видел, претенденты на мировое господство по-соседски захаживают в мои владения и справляются о здоровье – как же тут перестать играть? ■



Интерфейс неприветливо встречает игрока. Многие не выдерживают недружелюбного отношения и покидают игру, только завидев это.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** mini games
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE London Studio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** ограничено обзором камеры

http://www.eyetoy.com/

EYETOY: PLAY

ПОПУЛЯРИЗАТОР

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Об EyeToy сложно рассказывать в том же ключе, что о привычных играх. Слишком уникальная штуковина. И слишком простая: в конце концов, перед нами видеокамера, 12 незамысловатых, но увлекательных игрушек – и все.



Хотя мы имеем дело с периферийным устройством, это полный антипод монстров вроде контроллера для Steel Battalion – EyeToy едва ли крупнее мужского кулака, устанавливается на (или под) телевизор, а в качестве игрового манипулятора выступает ваше собственное тело. Коротенькая инструкция выполнена в виде забавнейшего видеоролика с бабулькой (ищите на CD к этому номеру «СИ») и популярно объясняет: стоять желательно за полтора метра от телевизора, махать можно чем угодно – только мебель в комнате не поломайте. Выбираем уровень сложности, персонажа по вкусу, и вперед – врукопашную!

МНОГО И СРАЗУ

В Beat Freak правят балом точность и чувство ритма (прямо Samba de Amigo для Dreamcast!), в Mirror Time движения надо делать с поправкой на зеркальные отражения и преломления, в King Foo вы отбиваетесь от полчищ маленьких ниндзя, в Keep Ups изображаете футболиста-виртуоза, затем переквалифицируетесь в боксера из Boxing Chump, становитесь мойщиком окон в Wishi Washi, вертите тарелочки в Plate Spinner и удерживаете на орбите НЛО из UFO Juggler, ниспровергаете с неба крыс в Slap Stream и устанавливае-

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ

«ИГРОГЛАЗ» ДЕРЖИТ ВАС В ФОРМЕ!

Теоретически, ничто не мешает SCEE лепить на диски с EyeToy лейбл «тренажер для занятий зарядкой». Спустя полчаса игры, особенно если в ход идут не только руки (а большинство игроков помогают себе чуть ли не всем частями тела), чувствуешь себя как после хорошей пробежки – приятно ноют натруженные мышцы. Мы бы на месте Минздрава США прописали детище SCEE американским геймерам. В целях оздоровления нации.

ВЕРДИКТ

НРАВИТСЯ ВСЕМ!



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Свежесть идеи, аддиктивный геймплей, продуманность всех аспектов проекта – идеи London Studio работают великолепно.

МИНУСЫ

В рамках ниши недостатков у системы просто нет. Если оценивать шире, кого-то отпугнет «детскость» проекта. И зря.

Составляющие качественной видеоигры на месте, равно как и уникальное свойство – Eye Toy легко заинтересует кого угодно.



ХУЖЕ, ЧЕМ
Играть на травке и свежем воздухе

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Большинство других сборников мини-игр

ХОТЯ НАМ ПО-ПРЕЖНЕМУ НРАВИТСЯ WARIO WARE, EYE TOY – ЭТО ПРОРЫВ.



EYETOY:

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

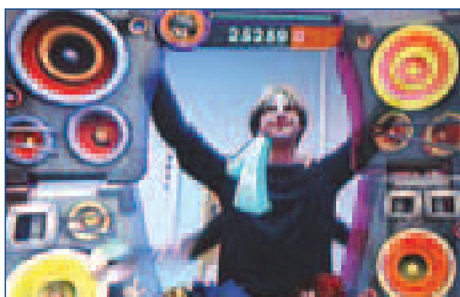
ЗАБАВА НА НЕДЕЛЮ ИЛИ ГРАНДИОЗНЫЙ ПРОРЫВ?

«Страна Игр» забросила в Лондон спецагента, выведавшего все о перспективной разработке EyeToy – подключаемой к PlayStation 2 цифровой камере с набором мини-игр. Заместитель главреда «СИ», который внимательно следит за проектом еще с прошлого августа, встретился с менеджером, освещающим работу SCEE London Studio. Разговор состоялся в стенах здания в Сохо, где были созданы The Getaway и This is Football, Dropship и Porsche Challenge.

СИ: Представьтесь, пожалуйста.
ДФ: Меня зовут Джейсон Фицджеральд, сотрудник лондонской студии Sony. В работе по EyeToy я участвую больше двух лет – с того самого момента, когда в SCEE приняли решение вплотную заняться этой интересной технологией. Было внутреннее собрание, нам продемонстрировали ранний прототип камеры – тогда все было очень зыбко, на уровне перспективной идеи. Никакой концепции игрового устройства еще даже не существовало, но технология показалась заманчивой, и решено было дать «зеленый свет» проекту.

СИ: Кому принадлежит авторство идеи?
ДФ. Sony. В Sony America есть человек, доктор Ричард Маркс, он первый придумал подключить к PlayStation 2 цифровую камеру и посмотреть, что из этого может получиться. Он экспериментировал только с технической частью, заставляя оба аппарата функционировать в тандеме. Так как доктор Маркс не гейм-дизайнер, конечной целью для него было создать принципиально новую технологическую базу – это ему, безусловно, удалось. Дальше прототип, как я уже говорил, продемонстрировали на закрытой конференции разработчиков, и ребята сверху (*офис команды EyeToy находится этажом выше кафетерия SCEE London Studio, в котором мы беседовали – А. К.*) сразу же загорелись идеей воплотить эту технологию в игре. Они так рьяно взялись за дело, что пришлось свернуть работы по проекту трехмерного шутера, которым они тогда занимались. А в SCEE, скажу я вам, такое случается далеко не каждый день. Требовалось придумать совершенно новый тип геймплея – что-то, что лучше всего можно делать именно с видеокамерой. На это ушел целый год.

СИ: Расскажите нашим читателям, как функционирует EyeToy.
ДФ: Это цифровая камера, подключающаяся к PlayStation 2 через один из портов USB. Су-



Человек, похожий на Щербакова, в четыре руки наяривает в игре, похожей на Samba de Amigo!



Ваш непокорный исследует кладбище на предмет празднощатающихся помрунов.



те танцевальные дископекорды в Boogie Down, дирижируете феерией фейерверков в Rocket Rumble и ловите призраков из, конечно же, Ghost Catcher. Есть игрушки чуть посложнее, есть попроще, во всех стильная 3D-графика смешивается с изображением играющего и его комнаты, поэтому смотреть на экран всегда интересно. Система распознавания движений при условии правильного освещения работает отлично – в тех же редких случаях, когда света оказывается недостаточно, рекомендуем направить на себя настольную лампу.





ществует всего две функции такого устройства, которые можно воплотить в играх – это отслеживание движений (motion tracking) и распознавание цветов (color tracking). Посетители прошлогодней ECTS видели ранний прототип EyeToy – помните, там еще была игра с цветными шариками? В ней как раз используется распознавание цветов, а в остальных играх камера отслеживает направление и скорость движений игрока. Это очень наглядно в Plate Spinner, игрушке с блюдцами. С самого начала мы хотели, чтобы игры были крайне простыми в освоении, чтобы любой человек – вовсе не обязательно геймер – мог моментально разобраться, что к чему. Когда проводились исследования, выяснилось, что за поведением играющего EyeToy очень весело наблюдать со стороны – оказывается, даже те, кто не играют, могут веселиться не меньше игрока! Обычные видеоигры совсем не такие – за действиями геймера в большинстве случаев смотреть неинтересно: сидит себе человек с джойпадом и кнопки жмет. А мы специально сделали так, чтобы за каждой из наших игрушек было просто весело наблюдать даже без непосредственного вовлечения в процесс игры – здорово, когда технология позволяет сделать такую вещь.

СИ: С похожими идеями обычно экспериментировала Nintendo.

ДФ: О, да. У них многому можно научиться.

СИ: Сколько человек в команде разработчиков EyeToy?

ДФ: Всего двадцать. Поначалу было и того меньше – исследования вела совсем маленькая группа. Когда стало ясно, на что мы наткнулись, пришлось расширяться. Но проект был доведен до финальной стадии за рекордно короткий срок – ведь сама концепция предельно проста, усложняя ее, можно только все испортить.

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ЧИТОВ» СОВЕРШЕННО НЕ ВОЗБРАНЯЕТСЯ: ИГРОК В НЕКОТОРОЙ СТЕПЕНИ ДОЛЖЕН ВЛИЯТЬ НА ПРАВИЛА, ИНАЧЕ БЫЛО БЫ СКУЧНО».

СИ: Тем не менее, вы добавили видеосообщения и прочие приятные мелочи.

ДФ: Да, маленькие сопутствующие бонусы. Имеется возможность сделать коротенькую (девять секунд) видеозапись, сохранить ее на карту памяти и показать приятелю. В качестве иллюстрации к набранным очкам можно сохранить свою фотографию. Плюс есть специальный режим, где игрок может импровизировать со спецэффектами – без всякой соревновательной составляющей, эдакий видеофристайл. Ну и 12 основных игр, разумеется.

СИ: Как планируете развивать всю концепцию? Если EyeToy хорошо себя зарекомендует на рынке, ждет ли нас второй набор мини-игр, или это будет, к примеру, ограниченная поддержка технологии в более традиционных играх от SCEE? Или не только SCEE?

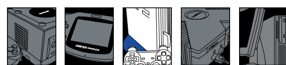
ДФ: Сейчас, в июле, вышел первый комплект мини-игр, второй мы хотим запустить к ноябрю. В данный момент команда обсуждает идеи для третьего набора игрушек, чей выход намечен на 2004-й год. Пакет драйверов для камеры получили независимые разработчики, они занимаются собственными проектами для EyeToy.

СИ: Это какие-такие разработчики?

ДФ: Ну (смеется)... крупные такие. В общем, главная наша цель сейчас – создать пользовательскую базу. Чем больше людей обзаведется EyeToy, тем больше игр можно будет сделать в расчете на эту аудиторию. А позволить себе включать в комплект с игрой бесплатную камеру может только Sony. В массе своей независимые разработчики сейчас предпочитают выжидающую позицию. Смотрят, что у нас получится, сколько наборов мы продадим.

СИ: Существуют какие-то предварительные оценки продаж?

ДФ: Крайне приблизительные и настолько неточные, что приводить их нет смысла. Когда выводишь на рынок принципиально новый продукт, существует риск сильно обмануться в прогнозах. Все зависит от того, насколько быстро люди смогут принять EyeToy, оценить ее привлекательность. Судя по реакции посетителей выставок и журналистов, у EyeToy большое будущее – а если так, то не только SCEE внесет в него свою лепту. Тут есть вот еще какая штука: розничной торговле нужно что-то новое, свежее, уникальное. Вы посмотрите на игровые магазины – полки с коробками, несколько демо-юнитов, и так было почти с самого начала. EyeToy станет не только прив-

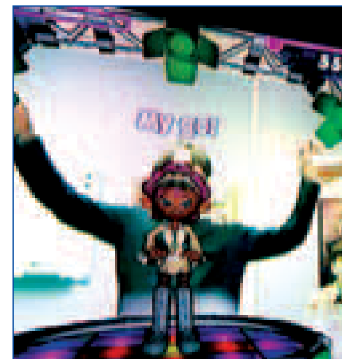


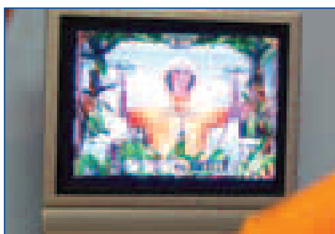


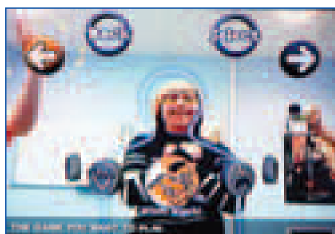
Камера выглядит настолько высокотехнологично, что наш бильдредактор принял ее за инопланетный механизм, который прибыл захватить Землю. Мы еле спасли бедняжку EyeToy из рук разъяренного муромского богатыря.

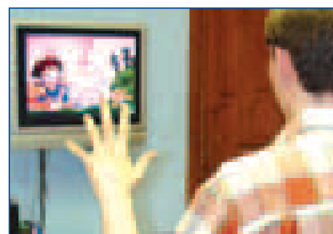
СВЕРШИЛОСЬ!

Много об EyeToy не напишешь, ее просто надо видеть. Если вдуматься, Sony удалось невероятное: компания нашла способ согнать геймеров с диванов, заставила их разогнуться, положить джойстик и вспомнить, на что похожи обычные, не электронные игры. Телевизор, правда, остался на месте (на дворе век высоких технологий, приходится соответствовать), но важно другое – нанесен сильнейший удар по имиджу видеоигры как увлечению фэнов-одиночек. Оборудованная EyeToy PlayStation 2 стала максимально действенным инструментом для расширения демографических рамок гейминга, превращения его из асоциального занятия в развлечение самого для широкого круга. По-русски это означает, что теперь вам придется выгонять из-за приставки собственную бабушку. ■









лекать, но и развлекать потенциальных покупателей на совершенно ином, гораздо более продвинутом уровне. Она наверняка заинтересует тех, кто обычно проходит мимо демо-юнитов: девушек, совсем уж взрослых или даже пожилых людей. Мы здорово расширяем демографию видеоигроков, причем совершенно естественным образом. Знакомые, подруги, родители геймеров – все легко включатся в игру, ведь тут нет ничего сложного, не требуется быть хардкорщиком. Это не значит, что поздние уровни проходятся в момент – просто освоиться можно без всякого труда.

У одной из наших сотрудниц EyeToy лежала дома. И вот, представьте себе, у нее собираются другие девушки – они в какой-то клуб хотели идти или что-то вроде того. Время до выхода еще оставалось, и наша дама решила показать подругам, над чем мы тут корпим. Смешали пару коктейлей и принялись играть… Никуда они, естественно, в итоге не пошли – весь вечер пропрыгали перед телевизором! Причем ни одна из девушек до этого не питала особой страсти к видеоиграм. Да, там еще полиция приезжала – соседи услышали звуки кунг-фу и решили, что у дамы драка с бойфрендом. EyeToy – сила!

СИ: Сила. Мы, кстати, заметили, что систему можно обманывать – становясь как можно ближе к камере.

ДФ: Не без этого. Вопрос философии, между прочим. В большинстве социальных игр люди модифицируют правила, и наша EyeToy, являясь, безусловно, социальным развлечением, предполагает определенную свободу действий. В мини-игре с мойкой окон можно размахивать руками, а можно взять пару картонок – площадь покрытия сразу же увеличится. Придумывание и использование подобных «читов» совершенно не возбраняется: игрок в некоторой степени должен влиять на правила, иначе было бы скучно. На раннем показе люди играли в Kung Foo не только кулаками – кто-то сразу же начал размахивать ногами и даже головой, игра честно засчитывает все эти движения. Увидев тогда бодающегося геймера, мы придумали футбольную мини-игру Keep Ups.

СИ: В каких условиях камера работает лучше всего?

ДФ: Когда игрока хорошо видно, ей же надо следить за движениями. Если в комнате слишком темно или, наоборот, слишком светло – могут быть проблемы, на EyeToy в этом случае замигает красный огонек. При обычном освещении все идет замечательно. Телевизор, на который ставится наше устройство, редко развернут экраном к источнику яркого света – таким образом, проблема пересвечивания устраняется сама собой.

СИ: Как завлекать будете?

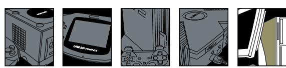
ДФ: В Европе, помимо магазинов, обязательно будем расставлять демо-юниты EyeToy на всех популярных концертах, в клубах, на рейвах и спортивных мероприятиях. Надо чтобы люди увидели, что это вообще такое. Вы, кстати, оценили, насколько «японский» по духу у нас получился продукт? Обычно такие идеи – простые, оригинальные и несущие поразительную играбельность – приходят к нам из Японии, но на этот раз все наоборот. Хотя сама камера производится в Азии, это строго европейская разработка, поначалу она будет доступна только на европейских PAL-территориях – хотя положительная реакция штатовской и японской публики на E3 превысила все наши ожидания.

СИ: На сетевых форумах кто-то высказывал опасение, что EyeToy может оказаться увлечением на неделю…

ДФ: То же самое говорили в конце семидесятых о видеоиграх – и где мы теперь? Пока мини-игры остаются легкими в освоении и оригинальными, интерес аудитории вряд ли ослабеет. Потенциал огромный, мы планируем на основе Beat Freak и Keep Ups сделать отдельные полноценные игры – ведь столько всего можно навертеть вокруг танцев и футбола. Но первый набор должен быть простым, иначе он будет интересен только узким кругам геймеров. Тут все традиционно – сначала надо продать, грубо говоря, «железо». Чем мы нынче и занимаемся. Развлечения в такой чистой форме нравятся людям вне зависимости от возраста, пола, национальности или игрового опыта. Уверен, что EyeToy придется по вкусу российским геймерам!

СИ: Спасибо, Джейсон! ■

«ГЛАВНАЯ НАША ЦЕЛЬ СЕЙЧАС – СОЗДАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ БАЗУ. ЧЕМ БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ ОБЗАВЕДЕТСЯ EYETOY, ТЕМ БОЛЬШЕ ИГР МОЖНО БУДЕТ СДЕЛАТЬ В РАСЧЕТЕ НА ЭТУ АУДИТОРИЮ».



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First ■ РАЗРАБОТЧИК: Strategy First ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium II 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

http://www.disciples2.com/

DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT

БОЛЬШЕ ИЛИ РАВНО

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@7ka.mipt.ru

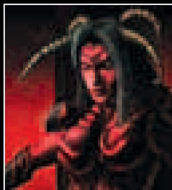
Все уже наверняка знают, чего ожидать от очередного add-on'а к Heroes of Might & Magic IV: кампании для высокоуровневых героев, полтора новых юнита да какой-нибудь мелкий бонус вроде парочки необычных строений. Слава богу, от серии HoMM сейчас сюрпризов никто уже не ждет, но увидеть построенный по тому же принципу add-on к Disciples II, ближайшему и единственному конкуренту «Героев», мы никак не ожидали.

Разработчики из Strategy First решили пойти проторенной 3DO дорожкой, а, как известно, до добра это не доводит. К Disciples II будет выпущено два независимых add-on'a, Guardians of the Light и Servants of the Dark, причем в первый войдут новые мини-кампании только за людей и гномов, а во второй – только за демонов и нежить. Чтобы просто получить доступ к этим миссиям, игроку будет необходимо экспортировать честно прокачанного героя как минимум десятого уровня из оригинальной кампании за соответствующую расу. Не осталось нужных файлов – не беда, на первом диске, в папке Bonus\Exported leaders, вас ждут готовые к бою персонажи двенадцатого уровня, по трое на каждую из сторон. Плюс никто не мешает вам воспитать любимца в оригинальных кампаниях Disciples II: Dark Prophecy, также вошедших в состав add-on'a. На двух игровых CD вольготно расположилась самая полная, современная и правильная версия игры. Наконец-то была добавлена поддержка высоких разрешений (до 1280x1024) и Direct3D. В специальной программе-конфигураторе вы сможете отключить показ интро или заставить игру работать в окне, а не на полный экран. Ветер перемен коснулся и самого интерфейса. Ничего революционного или даже просто необычного с ним не произошло, но играть, определенно, стало удобнее. Со всеми изменениями уже давным-давно знакомы те, кто следит за выходящими патчами к Disciples II. Из полновесных нововведений add-on'a сразу выделяются, конечно же, только две новые кампании. Речь в них идет в основном о борьбе за власть в разрушенной Империи и возрождении Кланов. Придирчивым фанатам они вряд ли придутся по вкусу. Конечно, здорово, что любимому герою есть куда приложить свои навыки, но по ТРИ миссии за каждую сторону – на удивление мало. В приличных домах в add-on's входит по три новых кампании да плюс новая раса или город. На этом фоне другие приятности вроде генератора случайных карт (встроенного в редактор сценариев) и поддержки карт еще большего размера смотрятся откровенно блекло. Блюдом такого размера поклонников игры не накормить. ■

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

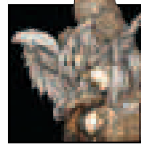
ТИХИЕ РАДОСТИ ВТОРОГО ДИСКА

Не секрет, что Disciples еще с первой части славится замечательным графическим исполнением. Помимо самой игры, как с Guardians of the Light, так и с Servants of the Dark поставляется так называемое «мультимедийное портфолио», по сути дела – большая галерея картинок и концепт-арта из игры. Доступ к этим файлам также можно получить, просто открыв папку Source на втором диске игры. Не хотите такую на рабочий стол?



ВЕРДИКТ

МАЛОВАТО БУДЕТ



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

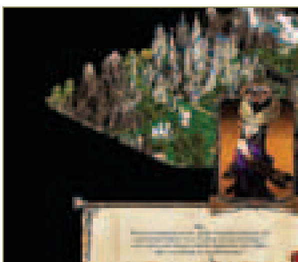
ПЛЮСЫ

Две новые кампании, косметические улучшения интерфейса, генератор случайных карт и поддержка высоких разрешений.

МИНУСЫ

Всего шесть одиночных миссий, нет новых юнитов, строений, заклинаний или рас.

Если вы никогда не играли в Disciples II – появился отличный повод для знакомства. Фанаты же будут скорее разочарованы.



Куда же «добрый» add-on без всеми любимых эльфов?

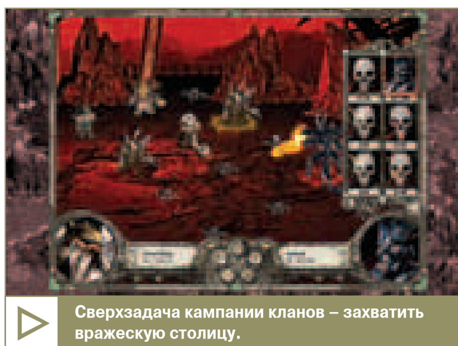
ХУЖЕ, ЧЕМ HoMM III: Armageddon's Blade

БОЛЬШЕ, ЧЕМ Disciples II: Dark Prophecy

ДЛЯ ТЕХ, КТО РАЗОЧАРОВАЛСЯ В HEROES OF MIGHT & MAGIC IV.



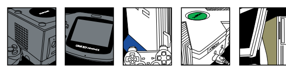
Дракон черный и два дракона красных. Новичкам здесь ловить нечего.



Сверхзадача кампании кланов – захватить вражескую столицу.



Изменения в интерфейсе: сверху появилась панелька, отображающая состояние вашей казны, а число у пункта назначения указывает количество ходов, за которое герой сможет до него добраться.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла (PC-версия) ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sick Puppies ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.ghostmaster.com/

ПОВЕЛИТЕЛЬ УЖАСА (GHOST MASTER)

ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

MWA-HA-HA!

8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Любите ли вы фильмы ужасов, ненавидите ли вы The Sims – игра с такой оригинальной концепцией приглянется любому.

МИНУСЫ

Значительное упущение – запрет на сохранение. Знаете, какой ужас охватывает, когда бесцельно расходуешь час?

Подобный уровень аддиктивности – настоящее достижение. С нетерпением ждем версий для PS2 и Xbox уже этой осенью.

Зловещий смех на кухне сведет с ума любого.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Посмотрим правде в глаза: ваши увлечения давно превратились в пустую трату денег, а ненавистная работа стала единственным источником дохода. Друзья, поучаствовавшие в ток-шоу «Как я стал геем», все чаще заглядывают к вам на огонек. Повседневная суета угнетает, и положение не спасают даже многочисленные дополнения. Это вселенная The Sims, которая стала приютом для миллионов людей.

Давно пора разрушить сложившуюся идиллию и вконец испортить размеренную жизнь. Перед вами раскинулся вполне обычный городок Грейвенвилль, давно застывший в пространстве и времени. Напугайте его жителей до смерти, сведите их с ума – капелька мистицизма не будет лишней, а команда юных призраков с особым смаком выполнит любые ваши указания.

SLEEPING WITH GHOSTS

Ваше предназначение указано на коробке с игрой. Самыми крупными буквами. «Повелитель ужаса» – любопытнейшая RTS, в которой вы распоряжаетесь сонмом разномастных привидений.

Подобрать выдающийся отряд не так просто – предстоит набрать рекрутов из восьми семейств, насчитывающих в совокупности более сорока различных духов. Впрочем, поначалу подобные терзания не тревожат, так как количество доступных фантомов сильно ограничено. Получить доступ к какому-нибудь редкому виду можно, выполнив определенные действия на уровне и освободив бедняжку из заточения. Задания попадаются самые неожиданные: от заурядного «вернуть ребенку мишку» до изысканного «разыскать похищенный злым колдуном череп всадника». На манер бертоновской сказки Sleepy Hollow, все верно.

Призраки отличаются как внешностью, так и своими умениями. В этом и таится основная прелесть игры. Дело в том, что духи взаимодействуют со строго определенным набором предметов. Если фантом запросто искажает изображение в телевизоре, вряд ли он сможет использовать в своих коварных целях садовую ограду. Одни невинно балуются со светом, другие безжалостно заливают стены кровью. Идет четкое распределение по семействам – элементали довольствуются землей, водой, огнем, а полтергейсты, к примеру, трогают исключительно маленьких детей. Действовать необходимо только грамотно составленной командой.

WE THEN CALL...

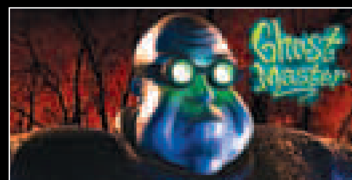
Как только вы оказываетесь на территории, ваши подопечные начинают постепенно истощать запас плазмы. К сведению, подобное мы еще десяток лет назад могли лицезреть в Haunting Starring Polterguy для Sega Genesis/Mega Drive.

Единственным ресурсом в игре снабжают простые смертные – в случаях, когда находятся на грани. Чем боль-

ХОРОШИЕ/МЕРТВЫЕ ПАРНИ

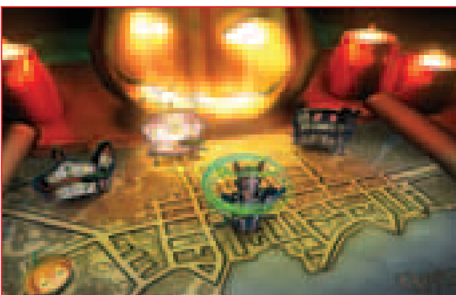
ЦЕНИТЕЛЯМ КИНО НА ЗАМЕТКУ

Названия уровней в игре мгновенно привлекают внимание. Приведу запомнившиеся: Deadfellas, The Unusual Suspects, The Blair Wisp Project, Phantom of the Operating Room, Spooky Hollow, Ghostbreakers, Full Mortal Jacket. Комментарии излишни.

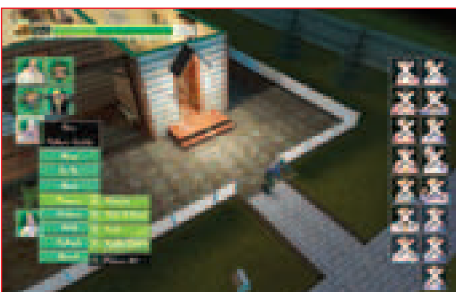


ХУЖЕ, ЧЕМ	**УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ**
Dungeon Keeper II	The Sims

ОЧЕРЕДНОЙ СЛУЧАЙ, КОГДА ПРОВЕСТИ АНАЛОГИИ ДОВОЛЬНО НЕПРОСТО.



Куда податься дальше? Решать вашей разношерстной компашке.



Когда последний гость уносит ноги, ощущаешь себя настоящим Повелителем ужаса.



Семь подружек из группы поддержки и четыре привидения. Результат совместного отдыха отображен в правой части экрана. Произрастающие из мебели сорняки не смогла стерпеть ни одна девица.

РАЗНООБРАЗИМ РАБОЧИЙ СТОЛ

СДЕЛАЙТЕ ЗВУК ПОГРОМЧЕ И ЗАМРИТЕ В ОЖИДАНИИ

На официальном сайте игры вы можете отыскать приведение, которое с удовольствием поселится в панели Windows и станет пугать вас время от времени пронзительными криками. Если прислушаться, порой фантом рабочего стола говорит занимательные вещи. Ищите его также на нашем CD.



ше плазмы, тем успешнее фантомы выступают на сцене. Чем красивее выполняемые трюки, тем скорее заполняется полоска. Две простые формулы образуют замкнутый круг, и вырваться из него не под силу никому.

По завершению уровня вас вознаградят некоторым количеством золотой плазмы, которая необходима для приобретения новых способностей. Как раз здесь у вас появляются свои любимчики. Избранные. На это, собственно, и было рассчитано.

Правда, напугать до дрожи в коленках можно далеко не всех. На первом уровне девочки бегают в ужасе от любого вида сверхъестественных проявлений, и в то же время герои поздних миссий, например, военные, равнодушны даже к запачканным кровью стенам. Зато вот промчавшийся всадник без головы, ценный экспонат вашей коллекции, совершенно точно заставит обратить на себя внимание.

Верх мастерства – создать цепочку трюков, которые бы держали в напряжении вас самих. Пара часов практики, и вам позавидует режиссер любого первоклассного ужастика. Индикатор страха заполняется в считанные секунды, а стало быть, граждане вряд ли долго задержатся на карте. Впрочем, вы можете работать и на полоску сумасшествия. Главное, чтобы вера была на должном уровне. В противном случае люди всегда найдут рациональное объяснение происходящему.

GHOST BUSTERS!

Забравшись в мозг потенциальной жертвы и хорошенько покопавшись там, всегда можно отыскать подсказки и руководства к действию. Используйте полученные знания, и все пройдет более чем гладко.

Со временем поставленные задачи усложняются, так как всякие парапсихологи и священники начнут вести прогрессивный отлов возмутителей спокойствия.

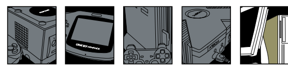
Наводить ужас предлагается на протяжении тринадцати (!) эпизодов, и, что любопытно, позволяется возвращаться на пройденные уровни для знакомства с пропущенными ранее призраками.

Жирный плюс – добрые порции юмора, которые выплескиваются с экрана. Чего хотя бы стоят пародии на различные киноужастики. Даже не забыли наших любимых с Глаголом «Зловещих мертвецов».

В техническом плане практически никаких претензий. Интуитивный интерфейс и послушная камера. Графическое исполнение в духе The Sims для PS2. И, наконец, звуковое оформление, которое задает нужную атмосферу с первых аккордов. Раскаты грома в сочетании со звоном цепей запомнятся вам надолго, поверьте. ■

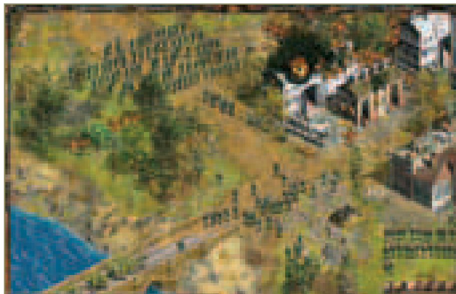


Игра изначально позиционировалась как противостояние The Sims. Визуальное сходство с PS2-вариацией хита здесь явно неспроста.

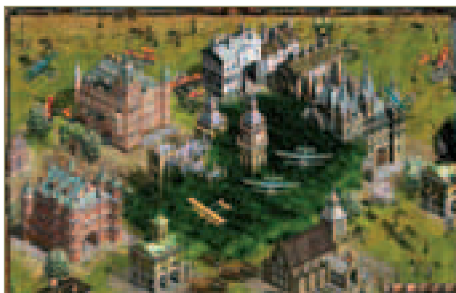


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука
■ РАЗРАБОТЧИК: Lesta Studious ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.entente.net/



Такое количество пехоты расправится с целым городом. Гранат у них хватит.



Воздушный бой. Обратите внимание, все немецкие асы косят под Красного Барона.



Битва за Англию. Такое разнообразие военной техники встречается не часто. И компьютер, и игрок предпочитают воевать дедовским способом – брать количеством дешевых юнитов.

АНТАНТА

ПО УЧЕБНИКАМ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Историческим стратегиям присуща свойственная только им прелесть. Развивающиеся флажки государств прошлого и настоящего – первое, на что мы обращаем внимание. Мы можем рассказывать о невероятных тактических наворотах, о вкладах в жанр, о графике, о геймплее, но истинные мотивы, заставляющие вставить диск с игрой, повествующей о баталиях прошлого, – взять реванш за своих предков.

Это хорошо понимают в игровой индустрии. Обратите внимание, в современных стратегиях с историческим уклоном появляется все большее количество воюющих стран. Разработчики не упустили из виду ни одну крепкую заварушку. А хитрые издатели продают некогда враждующим государствам эти игры в качестве так называемого «второго шанса». Главное в таких играх – исторически грамотно оформленные юниты: форма, флаги – все, как тогда. Чтобы солдатики кричали на родных языках, ходили достойными толпами, умирали почаще. С геймплеем можно не особенно выделываться. С этой задачей «Антанта» справляется. На поле сражений может оказаться до 80.000 тысяч идущих на смерть.

АТЫ-БАТЫ

Вид вооруженных фигурок с высоты птичьего полета возвращает нас к оловянным и пластмассовым армиям нашего детства. И даже зная, что есть юниты сильнее (например, танки), без пехоты ни одно сражение не обойдется. Море штыков, двигающееся в сторону врага, гораздо величественнее смотрится, чем две-три коробки бронированных машин, идущих туда же.

Еще одна деталь. Именно в постсоветском пространстве стали появляться стратегии с ранее невиданным количеством юнитов («Казаки», «Завоевание Америки»). Гораздо больше, чем в Total War, если кто-то решил возразить! Причем упор делается исключительно на пешие юниты. Когда твои бараки производят юнит в секунду, когда отряд меньше чем в 50 человек не рассматривается как угроза, когда одного экрана не хватает для охвата собственных войск – солдаты начинают восприниматься как 50 еды + 20 железа (расход ресурсов). В RTS они всегда были бесправными исполнителями, но в других стратегиях пехотинцы (footman, trooper) быстро заменялись более прогрессивными юнитами. Здесь мы воюем беднягами до победного и со стойким убеждением: солдаты = пушечное мясо. Остатки имперской ментальности? На Западе стратегии уже давно приняли индивидуалистический характер. Тот же Total War оперировал огромным количеством имен командиров, шпионов, послов.
Да, у нас солдаты – пушечное безымянное мясо, но именно они делают победу, а не какой-нибудь напыщенный герой. Победитель – солдат. Когда в

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

ДАВАЙТЕ ВСПОМНИМ

Мой любимый энциклопедический словарь 1954 года так повествует об этой войне: П. м. возникла в результате первого кризиса капиталистической системы мирового хозяйства. Империалисты добивались передела уже поделенного мира путем войны. Виновниками П.м. в 1914-1918 были империалисты всех стран, в особенности «Тройственный союз» Германии, Австро-Венгрии и Италии, а также союз Англии, Франции и России – так называемая Антанта.

ВЕРДИКТ

ВЕЧНЫЙ ЗОВ



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Школьники прогуливают уроки по истории, зависая в компьютерных клубах. Теперь знания можно получить прямо там.

МИНУСЫ

Излишняя школярность и догматичность. «Антанта» выкроена по старомодным и консервативным лекалам.

Жители стран, участвовавших в П. м., с превеликим удовольствием вспомнят великие победы своих прадедов.

Устраивать такие парады – одно из удовольствий игры.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Блицкриг	Army Men RTS

ДЛЯ НАШИХ НЕУЧЕЙ ИГРОКОВ «АНТАНТА» – ПРОСТО СВЕТОЧ ЗНАНИЙ.





«Антанте» я увидел марширующие колонны, захотелось отдать честь и поприветствовать русское воинство (не за немцев же играть). Доктрина бесконечности людских ресурсов подводила меня несколько раз, когда в миссиях появлялись ключевые персонажи – генералы. Совершенно никчемные создания, ничем не выделяющиеся, но требующие к себе слишком много внимания. Они обычно ходили в атаки со всеми (попробуй, найди его в такой толпе), где успешно гибли, проваливая всю миссию. Вот он, разный подход к индивидуальным юнитам в исторических стратегиях у нас и Западе. Вечный вопрос о роли личности в истории.

НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН

Недуг, перекочевавший в «Антанту» из классических RTS, относится к разряду неизлечимых и наследственных. Помиссионная структура всегда была с трещинкой. Брифинг рассказывает игроку о предстоящем грандиозном сражении, о его месте во всемирной истории, о потерях враждующих сторон, о количестве принявших участие – и в итоге игрок видит трех одиноких рабочих. Претензии не принимаются, мы играем в RTS – стратегию в реальном времени, а не в дотошный к историческим деталям сухопарый wargame. Зато местность, на которой происходит противостояние, приближена к исторической действительности.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

КАЖДАЯ НАЦИЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДНИМ ТИПОМ ВОЙСК

Франция использует своих африканских подданных, не имеющих равных в рукопашной схватке. Россию представляют женские отряды, стреляющие с большого расстояния и умеющие восстанавливать жизненные силы. За Германию стоят зондер-команды – самые сильные пехотинцы. Австро-Венгрия гордится тирольскими стрелками, а проще говоря – снайперами. Англия знаменита своими рейнджерами – те же снайперы, только вид сбоку.

Как и принято в старосветских RTS, главное в игре – военные действия. Экономическая составляющая минимальна, а при включенном советнике вообще может не беспокоить. Так еще и военный советник есть. Официальные лица в «Буке» про него ничего хорошего не сказали, дескать – не способен, а в игре просто так. Ага! Скромничали. Способен, черт, одна беда – медлителен. Вдвоем оба советника в состоянии даже выиграть войну!

Если без военного визиря можно прожить (и даже нужно, иначе играть незачем), без хозяйственника уже никуда. Сил никаких нет уделять внимание строительству каждого здания. Компьютерный надсмотрщик справляется с этим на ура – за рабочими следит, постоянно что-то строит, армию пополняет. Молодца! Когда на особо дорогостоящую вещь копишь, этого стяжателя нужно выключать. У него ни одна копейка без дела долго не лежит – все в оборот пускает.

ЧТО НОВОГО В НАУКЕ И ТЕХНИКЕ

Военная техника в Первую мировую не была распространенным явлением. Поэтому танки, самолеты, корабли ужасно дорогие. Танковую дивизию построить – терпения не хватит. Соблюдена историческая достоверность. Учтено даже следующее: у России танки – английские, а у австро-венгров полно немецких юнитов (в частности флот). По ветвям апгрейдов можно добраться до того, что некоторые юниты (например, гранатометчики) будут использовать ядовитый газ иприт. Дань историзму, не более.

На водных картах исход сражения зависит не только от количества военных кораблей, но и от скорости их постройки. Второе важнее, так как военное судно простреливает территорию страшнейшим образом. Один корабль, курсирующий вдоль береговой линии противника, способен надолго задержать того в развитии. Нет ни одной страны, выигравшей все сражения какой-нибудь войны. Вот и садятся потомки за компьютер, чтобы минимизировать потери, пойти другим путем, повторить подвиг. И ничто другое нами не движет, запомните! ■

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

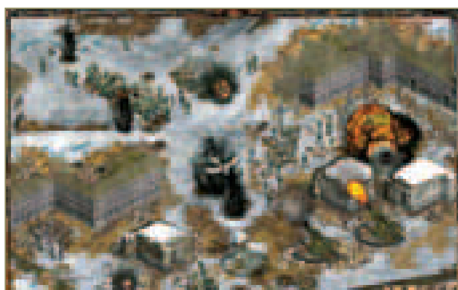
За «Антанту» наши соотечественники сядут исключительно отыгрываться. Как вы все прекрасно осведомлены, в той войне наши основные успехи были исключительно на турецком фронте. А Турция в игре не представлена. Возможно, добавят в add-on'е, а возможно, и нет. Кроме южного горячего соседа, питерцы «забыли» пригласить американцев. За дело. Сколько мы перетерпели игр-made in USA, где несправедливо забывали нас?! Я тут подумал, add-on с турками и американцами нам, в общем-то, и не нужен.



НЕДУГ, ПЕРЕКОЧЕВАВШИЙ В «АНТАНТУ» ИЗ КЛАССИЧЕСКИХ RTS, ОТНОСИТСЯ К РАЗРЯДУ НЕИЗЛЕЧИМЫХ И НАСЛЕДСТВЕННЫХ. ПОМИССИОННАЯ СТРУКТУРА ВСЕГДА БЫЛА С ТРЕЩИНКОЙ.



Здоровенные гаубицы покрывают территорию в три экрана и строятся рабочими прямо на месте.

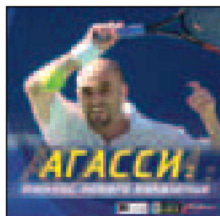


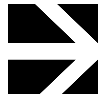
Даже самое фантастическое количество пехоты перемалывается грамотной обороной.



За морскими сражениями интересно наблюдать. Бортовые орудия кораблей атакуют сразу несколько целей. Очень современно для RTS! И не упустите из виду отражение в воде, которое есть даже у верфи.

АГАССИ: ТЕННИС НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

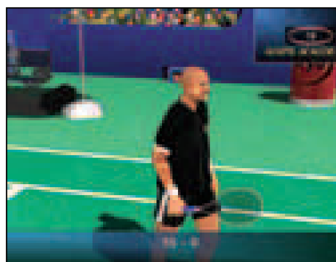




ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Agassi Tennis Generation 2002
ЖАНР: sports
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Aqua Pacific
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

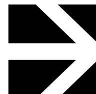
Резюме: Поклонники виртуального тенниса вряд ли останутся разочарованными.

Заручившись поддержкой спортсмена, не раз получавшего титул первой ракетки мира, разработчики из Aqua Pacific выпустили симулятор тенниса с упором на реалистичность. Следует отметить, что благодаря технологии motion-capture движения игроков выглядят крайне правдоподобно. Кроме того, в игре представлен режим, в котором вы можете продемонстрировать всем желающим мастерство Андре Агасси. Также вам встретятся тридцать виртуальных теннисистов, каждый из которых хвастается индивидуальными характеристиками. Причем среди них по неустановленной причине вы не найдете ни одной девушки. Дискриминация? ■

ФАНАТЫ. ШТОРМ НАД ЕВРОПОЙ

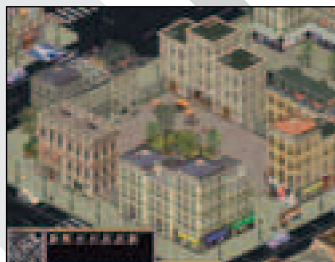
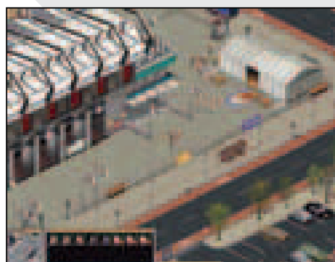




ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Hooligans: Storm Over Europe
ЖАНР: RTS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: The Thirteenth Production
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

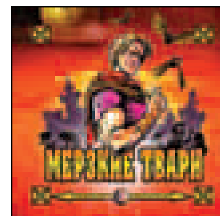
http://games.1c.ru/

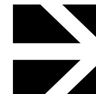
Резюме: Со смелым переводом от старшего о/у Гоблина игра приобрела многое.

Подробный обзор стратегии в реальном времени, повествующей о жизни футбольных фанатов в Европе, можно отыскать в 18(111) номере «СИ» за 2002 год. Компания «1С» предлагает вашему вниманию локализованную версию. К переводу приложил руку старший о/у Гоблин, заслуживший признание проделанной работой в играх «Горький-18» и «Крутой Сэм: Второе пришествие». Скромный локализатор хорошо всем известен как автор многочисленных публикаций в различных игровых изданиях, а также как ведущий онлайн-ресурса http://www.oper.ru. Что же касается самой игры – вас ожидает интересный геймплей, взрывная музыка и практически полное отсутствие цензуры. ■

МЕРЗКИЕ ТВАРИ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Monster Hunter
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Monkey Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Несмотря на грозное название, игра представляет собой милый платформер с симпатичной графикой.




Спешим объявить – сезон охоты на монстров открыт. На протяжении сотни уровней озорной мальчишка с повязкой на глазу выступает в роли явной угрозы всем неземным тварям. Лишь обладающие отменной реакцией, вниманием и сноровкой достойны того, чтобы встать на путь борьбы со Злом во всех его проявлениях. Сперва сразите монстра, и лишь затем вы сможете уничтожить его лежбище с помощью магического кристалла. Вам предстоит подобрать ключ к победе над гремлинами, вампирами, оборотнями, ведьмами и целым зоопарком прочих малопонятных существ. Радует то, что столь захватывающая игра приятно оформлена в визуальном плане. ■

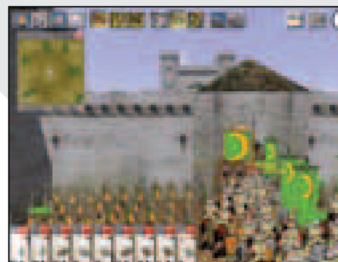
MEDIEVAL. TOTAL WAR



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Medieval: Total War
ЖАНР: RTS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.1c.ru/

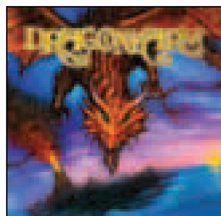
Резюме: Сиквел к Shogun: Total War сражает своим великолепием. Однозначно выбор редакции.





Medieval: Total War – трехмерная RTS, которая, пожалуй, не нуждается в представлении, так как неоднократно мелькала на страницах «СИ». И все же напомним: действие игры разворачивается в период с 1095 по 1453 года нашей эры, и вам предлагается изменить ход истории. Одна из самых кровавых эпох в летописях средневековой Европы сулит немалое число захватывающих событий. Вы можете стать императором в Византии либо же принять участие в жестокой войне между Англией и Францией. Выберите любое из 12 государств – везде требуется трезвый и беспощадный правитель. Большая политика, масштабные сражения – разве не об этом вы всегда мечтали? ■

ОБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ

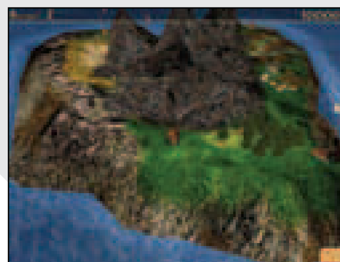


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dragon Farm
ЖАНР: management
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Soft Enterprises
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

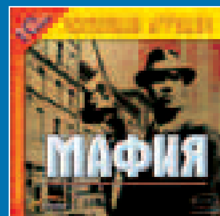
Резюме: Неординарная менеджмент-стратегия, которая наверняка найдет своих поклонников.





Как вам понравится работа на ферме, где разводят не каких-нибудь коров и овец, а самых настоящих драконов? Дело в том, что в фэнтезийной вселенной Альтерика столь величественные создания давно занесены в красную книгу – популяция огнедышащих планомерно истребляется. Готовьтесь к тому, что возиться с каждой особью предстоит не меньше, чем с младенцем. Зато потом никто не запретит вам выставить своего кормильца для участия в гладиаторских боях на арене. Трехмерный движок выглядит довольно неплохо, а многопользовательский режим радует возможностью заявить о своих животноводческих способностях всему миру. ■

МАФИЯ



ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mafia
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Illusion Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.1c.ru/

Резюме: Лучшая игра ушедшего года для PC. Вердикт вынесен и обсуждению не подлежит.

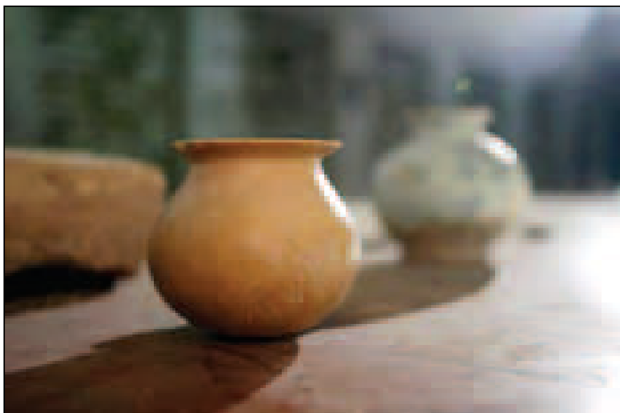


«Без компромиссов и ложной скромности – лучшая игра для PC 2002 года» – слова, некогда опубликованные в «Стране Игр», теперь вылиты золотом на коробке с локализованной версией. Оказавшись однажды свидетелем гангстерской погони, частный таксист Томми Анджело стал поневоле ее участником. С увесистым стволом пушки у виска не поспоришь, все предельно ясно: или ты работаешь на них, или на тебя работают гробовщики. Знакомство с гангстерами кардинально меняет размеренный стиль жизни простого обывателя города Lost Heaven – Томми становится членом Семьи. Головокружительные погони на автомобилях, дерзкие ограбления, жестокие покушения – все это вскоре становится вполне привычным. Основное достоинство игры – захватывающий сюжет, достойный экранизации, и полное погружение в атмосферу Америки 30-х годов. 16 квадратных километров, 20 разнообразных миссий, 30 игровых локаций, более 60 автомобилей, порядка 12 видов оружия – цифры говорят сами за себя. О проекте Illusion Softworks можно рассказывать долго и нудно – и все же лучше поиграть самим. Ощущения попросту незабываемые! Подробный обзор был опубликован в 19(124) номере «СИ», а детальное прохождение – в следующем. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СПАМ РАЗВОДИТ «НА КОНКРЕТНЫЕ БАБКИ»

До 10% пользователей российского Интернета пострадали от спама не меньше чем на $100. Из них почти 1.5% – самые несчастливые – отдали спамерам больше тысячи долларов! Не удивляйтесь этим цифрам, атака через электронную почту идет массированная, почти 60% пользователей регулярно получают рекламные послания, объем которых превосходит или равен количеству личной корреспонденции. Из способов защиты самые популярные: специальные фильтры (50% пользователей), варианты использования разных e-mail-адресов для деловой и общественной переписки (25-41%), сообщения в «черные списки» (11%), жалобы провайдерам (8%) и тому подобное. Эффективность этих мер совсем невелика, если не ничтожна, и потому не удивляет позиция почти четверти пользователей (24%), которые «не делают ничего», чтобы побороть спам. Утешает одно, 92% получателей спама никогда не приобретают товары, рекламируемые по электронной почте. Более того, почти две трети адресатов (60%) стирают спам, не читая, а 70% полагают, что спамеров надо штрафовать или даже наказывать согласно Уголовному кодексу...
Обо всем этом сообщил «Глас Рунета» (http://www.voxru.net/arc/internet/spam.html).
Что же в сухом остатке? Аудитория Рунета сегодня – это 10-11 миллионов человек и, исходя из вышеприведенных цифр, выходит, что примерно 1 миллион пользователей ежегодно становится-таки спамерами «на бабки». И даже если это $50-$100 с носа, то в целом сумма составит не менее 50-100 миллионов долларов. Неплохой кусок!..



РОССИЯ – НА 4 МЕСТЕ В МИРЕ ПО ЧИСЛУ ПРОВАЙДЕРОВ

Недавнее исследование Министерства связи России показало, что в РФ сегодня функционируют более 300 компаний, предоставляющих услуги доступа в Интернет населению. По этому показателю наша страна сейчас находится на четвертом месте в мире после лидирующих США – (свыше 8 тысяч провайдеров), Японии (около 4 тысяч) и Европы (почти 3 тысячи). Таким образом, в России один провайдер приходится на почти полмиллиона жителей. В этом году Минсвязи прогнозирует значительное увеличение российских регионов, использующих Интернет. Ожидается также, что отечественные провайдеры станут активно обеспечивать доступ в Сеть с помощью передовых технологий мобильной и спутниковой связи. И самое замечательное. Как сообщил Runet.Ru (http:// www.runet.ru/news/3096.html), специалисты Министерства выразили уверенность в том, что в течение 2003 года цены на подключение к Интернету снизятся в целом по стране на 20-30 %!

FREEWAVE DOWNLOAD

«ПАМЯТНИК» 3.4

ftp://ftp.umopit.ru/Memorial.zip

Индикатор/регулятор всей системной памяти и ее быстродействия. Утилита покажет общий объем свободного ОЗУ, быстродействие HDD, размер файла подкачки и т.п. При необходимости освободит заданный объем оперативной памяти. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 481 Kb
8

«СОВЕТНИК» 96M.3

ftp://ftp.umopit.ru/Sovetnik.zip

Утилита-screensaver непрерывно синтезирует поток житейской мудрости, в результате легко может дать ценный совет. Номер версии – потенциал программы в миллионах неповторяющихся намеков. Все рожденные перлы запоминаются... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 384 Kb
10

HOMECRYPTER 1.0.1

http://pav-korchagin.narod.ru/HCrypter1.0.1.rar

HomeCrypter сделан на базе PGP, самой мощной программы шифрования электронной переписки. Утилита работает очень просто: одна программка стоит у вас, другая – у того, с кем тайно общаетесь. Ключи создаются автоматически. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 174 Kb
9

ОСТОРОЖНО, ПАТЧ ДЛЯ XP!

21 мая Microsoft убрала с сайта новый патч для Windows XP... ввиду его «опасности». Убрала не сразу, а лишь после того, как 600000 пользователей скачали, установили его и... остались без доступа в Интернет – заплатка надежно блокировала такие попытки. Самое забавное, на сайте Microsoft про патч было сказано, что именно эта заплатка повышает безопасность нахождения в Сети. Как говорится – не соврали! Проблема же оказалась «пустяковой» – патч не проверили на совместимость с популярными брандмауэрами.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Сегодня в Западной Европе уже до 15% компьютеров продаются с установленной на них ОС Linux.

Современные кремниевые чипы площадью в четверть дюйма вмещают столько же элементов, сколько было в компьютере ENIAC 1949 года, который занимал целый городской квартал.

В Лас-Вегасе на каждые восемь жителей приходится один игорный автомат.

Большинство автомобильных поездок в США приходится на расстояния менее 5 миль (около 8 км).

Подсчитано, что с учетом микропроцессоров, различных «умных устройств» и прочей техники средний американец имеет дело в среднем с 264 компьютерами в день.

В Нью-Йорке больше ирландцев, чем в Дублине, больше итальянцев, чем в Риме, и больше евреев, чем в Тель-Авиве.

Каждый год американцы тратят больше денег на пищу для собак, чем на пищу для детей.

Средний американец потребляет 213 литров газировки в год.

И что самое удивительное – в самой близкой точке США и Россию разделяют всего 4 км.

«Стружка» (http://uic.nnov.ru/~zni/index.shtml)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

В прошедшие две недели мы перепробовали кучу флэшек. Похоже, занесло нас куда-то не туда, потому что самой популярной на наших компьютерах была эта странная четверка…

DOOM PARODIE

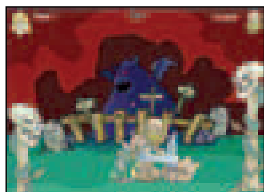
http://www.chromix.de/stuff/doom_parodie.swf



Ну дают любители флэша! Создать из классического DOOM'а гибрид текстовой адвенчуры и экшна – это надо здорово постараться. Проходишь эпизоды (увы, их совсем немного), и в памяти оживают «ландшафты» и монстры легендарного супершутера. Одно «но» – надо хоть немного знать английский. ■

THE SWORD TOURNAMENT

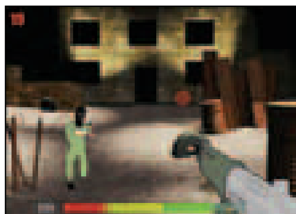
http://www.telltarget.com/jeux/swordfull.swf



Ежегодно в королевстве проходят бои на мечах. Победителя ждет главный приз – «Огненный Меч», да еще на год, до следующего турнира, он будет Королем. Со своего пути (7 боев) предстоит убрать не только воинов, но и колдуна Морина. А еще в игре хорошая графика и save-коды! ■

SNIPERS

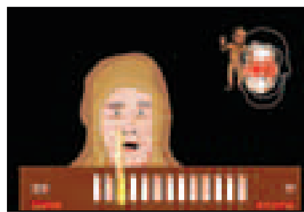
http://www.extreme-athlete.com/forums/Snipers.swf



Вечно юный жанр – «убей все, что шевелится». Наш случай осложнен тем, что, кроме бандитов, на поле боя часто и очень некстати выскакивают заложники. Их, понятно, убивать нельзя. Есть и аптечки, упрощающие задачу выжить. Так что набрать 10 тысяч очков можно. Но сложно. ■

COKEHEAD

http://www.dopey.de/flash/games/cokehead.swf



Жизнь и миссия у наркомана трудные – нанюхаться «коксом» до передоза и отстрелять при этом врагов, посещающих воспаленный мозг. Стреляя ворогов, нельзя перепутать порядок приема доз, а, главное, не довести дело до того, чтобы сорвало крышу. На все дела – 90 секунд. ■

DOWNLOAD

TV-AGENT 2.52

http://www.tv-agent.net/download/tv-agent252.zip

Получает из Интернета большое количество телепрограмм РФ и СНГ: спутниковые, региональные, дает их анонсы. Есть возможность получения телепрограмм вперед на несколько недель. Заодно нам покажут новости дня, курсы валют. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 560 Kb
8

DOWNLOAD MASTER 1.1.3

http://www.one.com.ua/dm/download/dmaster.exe

Один из лучших download-менеджеров, из тех, что многократно ускоряют загрузку из Интернета. У утилиты полный набор функций и широкие возможности интеграции. При понижении скорости закачка автоматически перезапускается. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 560 Kb
8

ВИДЕОИГРЫ УЛУЧШАЮТ ЭРЕКЦ... РЕАКЦИЮ!

Исследование, выполненное под руководством Дафны Бавелье (Daphne Bavelier) из Рочестерского университета, показало, что из всех современных игр лишь один жанр заметно улучшает отдельные способности человека. Полезными оказались шутеры – регулярные тренировки повышают скорость реакции, способность фиксировать большое количество движущихся объектов без их пересчета, а также развивают периферическое зрение.

Улучшение этих показателей, а также общей скорости мозговых процессов весьма заметное – от 30 до 50%. При этом изменения происходят весьма быстро: реакции новичка вырастают уже после каких-то 10 часов, проведенных за отстрелом возникающих из ниоткуда соперников.

Особо в исследовании отмечается, что кроме игр типа shoot'em'up ни один другой жанр не развивает реакции и скорость мышления – ни RPG, ни стратегии.

СМЫЧКА ВИРУСА И СПАМА

«Лаборатория Касперского» (http://www.kaspersky.ru), изучая феномен широкого распространения в Интернете новой модификации сетевого червя Sobig, сделала примечательное открытие – для достижения максимального эффекта вирусописатели, возможно, использовали спам-технологии массовой рассылки копий червя с анонимного почтового сервера. Известно, что сетевые черви, в отличие от других вредоносных программ, имеют функции автоматического распространения (доставка зараженных писем, атака P2P-сетей, локальных сетей и прочее). Однако в ситуации с Sobig.c, по мнению экспертов компании, сетевая общественность столкнулась с первым случаем, когда эти функции были «обогащены» массовой рассылкой с применением спам-технологии. Таким образом авторы вируса добились максимально полного «покрытия» Интернета, а семейство червей Sobig мгновенно заняло первое место в списке самых распространенных вредоносных программ мая... ■

SHOCKWAVE.COM – 54 НОВИНКИ В ГОД

Хороший комп, выделенная линия – что еще нужно, чтобы насладиться онлайн-играми? Вашему вниманию предлагается... А, да что там, просто загляните на http://www.shockwave.com, и вы сразу все поймете. Тонны игр на любой вкус!

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО БАГИ

Много, однако, развелось на белом свете сайтов с онлайновыми развлечениями. Какие хочешь можно найти: от откровенной порнухи, чуть-чуть замаскированной под покер, до изящно выполненных онлайн-казино с анимированными крупье. Одевайте смокинг, обнимайте подругу – и вы – Джеймс Бонд в Казино «Рояль» в Монте-Карло. Но это изыски...

Впрочем, большинство сайтов предлагает уже ставший за долгое время стандартным набор – это простейшие, широко известные карточные игры, морские бои, шахматы. Да и цель создания этих ресурсов скорее общеразвлекательная. Там проще найти свежий анекдот об атипичной пневмонии, чем новую игру.

Нередки и проблемы. Число игр редко превышает десяток, да из этого скупого списка некоторые могут не работать. Скачать же понравившуюся игру практически не удается: или глючит ftp-сервер, или нужного файла там давно уж нет. Очевидно, что для заполнения игрового раздела на подобных сайтах пользуются одними и теми же источниками. Потому-то найти там что-нибудь «остренькое, национальное» практически нереально.

Shockwave.com не такой. Немногие конкуренты могут предложить сразу 195 игр (количество, зафиксированное на момент написания статьи), которые заведомо работают. И не только работают, но радуют глаза и душу.

ДВЕНАДЦАТЬ РАЗДЕЛОВ ДЛЯ ХУЛИГАНА И БОТАНИКА

Разработчики Shockwave грамотно рассортировали все свое добро по двенадцати разделам. Мои самые любимые: action-/adventure, shooters, puzzle, arcade и sport. Впрочем, не только мои – на долю этих жанров приходится около 40 % всех тайтлов сервера. Причину популярности понять несложно, попробуйте хотя бы по одной игрушке из этих разделов: Men in Black II, CROSSFIRE, Blasterball II или Collapse II, Mah Jong, Solitaire. В 3D Games можно погонять танки в Virtual Warfare и Tank Wars или пришельцев в Alien X.

Есть и другие популярные и не менее интересные игры. На shockwave.com можно найти игру как для продвинутого геймера, желающего немного отдохнуть от бесконечной «Контры», так и для гениального малолетки, которому, кроме «Покемона», пока показывать больше ничего нельзя. Есть и разделы с набором игр именно для расслабления или стимуляции (на Западе сразу не поймешь, а в России – все игры стимулируют!), например, Daily Dose. Кстати, никаких раздетых теток и двусмысленных стрелялок на тему Ближнего Востока здесь нет. Циников, скептиков и мизантропов просьба не беспокоиться. Сайт, как говорится, «для семейного просмотра».

Выше упоминалось о небывалом количестве игр. На практике их меньше. Просто одна и та же игра может лежать в двух рубриках: допустим, в 3D Games и Shooters. Но это обстоятельство нисколько не раздражает. Разработчики создали, на первый взгляд, избыточное количество разделов только лишь с целью облегчить поиск нужной игры. Тем более что есть из чего выбрать.

Однако не в каждом жанре можно найти исчерпывающее многообразие. В Puzzle Games все богато и красиво. В Cash



Основное игровое меню – выбирай, коли сможешь!

МОЙ ТОП-10 НА SHOCKWAVE.COM

Virtual Warfare
Alien X
ZipZaps(SM) 2 Fast 2 Furious
Bounce Out!
Cubis
Mango Boom
Collapse II
3D Pool
Blasterball 2: Revolution
Super Trick Slalom



Развлекательная часть сайта – фильм, фильм, фильм.

Games – всего несколько «однoруких бандитов» и карточных игр. В Sport Games неплохо сделан 3D Pool – настоящий бильярд он, конечно, не заменит, но потренироваться немного можно. А мой коллега, любитель сноубординга, сказал, что Super Trick Slalom – классная игрушка, хотя сам больше играет в Bounce Out, при этом легко доходя до 14 уровня. Если дойдете дальше – сообщите мне по e-mail.

БЕСПЛАТНО, НО НЕНАДОЛГО

Shockwave.com – один из немногих игровых сайтов, с которого совершенно бесплатно и с гарантией качества можно загрузить практически все заявленные игры. Более того, полученный вариант иногда более полный, чем работающий на сайте.

Но не обольщайтесь. Приглядевшись к меню игры, можно заметить малоприметную надпись, деликатно предупреждающую об оставшемся количестве сеансов игры (всего не более 20). Если западете крепко, придется... повторить процедуру загрузки!



И не только игры: предлагается потрудиться в качестве DJ или дизайнера.

А ДЕНЬГИ?!

Внимание: увидев в меню игры (таких на сайте немало – около 30-и) привлекательную надпись «Play for cash prizes», не спешите давить на клавишу. Прежде всего, от вас потребуют заполнить анкету, потом придется добираться до меню самой игры и так далее, но, наконец, игровой экран перед вами...

Теперь – стоп! Убедитесь, что кто-то еще играет вместе с вами, иначе будете платить за каждый раунд, и кредит в 5-6 долларов быстро закончится. Допустим, все сложилось, и вы в игре. За какие-нибудь час-два вы выигрываете $15 (ваши партнеры – преимущественно американцы, потому позабавитесь на славу), и вдруг игра прекращается, и вам предлагается перевести деньги на карту. Как их получить?

Во-первых, необходимо иметь легальную дебетовую карту, а не сгенерированный вариант, во-вторых, карта должна быть нужного стандарта (выбор невелик), в-третьих – вам предлагается перевести не менее $20, а на счету у вас всего 15... Жаловаться можно, пишите письма кому хотите и как хотите, но ответа не получите. Кстати, под тем же логином вернуться в игру тоже не удастся – пробовали. Так что придется создавать другой (я сделал три попытки, прежде чем разобрался) – другими словами, азарта много, но и помучиться то же предстоит изрядно. Вот такая икебана...

ПОПРОБОВАВ РАЗ, ИГРАЮ И СЕЙЧАС

Приятно радуют стабильность работы и сервис сайта. Практически он работает без сбоев и перезагрузок, которые были достаточно обычны, скажем, для http://www.sony.station.com (бывшего аналога Shockwave.com). Оформление сайта практически не меняется, что, в принципе, очень удобно (все всегда на своих местах), а если и меняется, то предсказуемо и в лучшую сторону.

И еще: практически раз в неделю появляется новая игра или новая версия старой (sic!), о чем вас сразу уведомят. К сожалению, под некоторые игры нужна определенная конфигурация машины. Вас об этом предупредят: перед загрузкой предложат ознакомиться с минимальными требованиями, а также подробно распишут, как играть. Попробовав раз, играю и сейчас (ссылка висит в «Фаворитах» уже более года, и не только у меня – у многих в нашей редакции). Рекомендую, фирма солидная, как говорится, «веников не вяжет». Будете довольны...

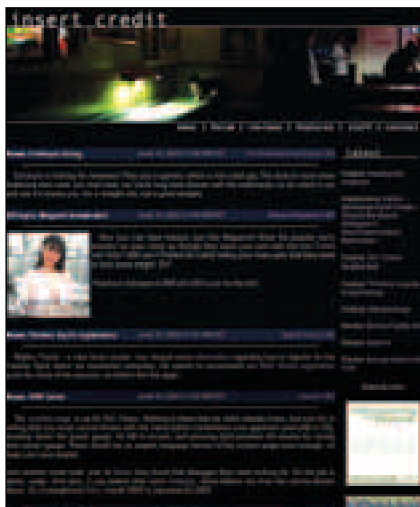
P.S. Бил отец сына не за то, что играл, а за то, что отыгрывался. Помните об этом...■

ВСТАВЬТЕ ЖЕТОН...

Из названия сайта Insert Credit (http://www.insertcredit.com/) можно было бы сделать вывод о том, что посвящен он исключительно аркадным автоматам, но это не совсем так. Авторы новостей и статей стараются охватить сразу множество тем – от современных консолей до эмуляции, от редких портативных систем (WSC, NGPC, GP32) до всем известного GBA, от аркадных автоматов до редких PC-релизов на японском, от информации о конкурсах и фестивалях любителей ретро-видеоигр до событий игровой индустрии.

Новости подобраны так, чтобы осветить все основные события, не тратя времени на материалы, понятные и интересные лишь посвященным. При этом сайт выгодно отличается тем, что берет информацию напрямую из японских (и других азиатских) источников – а многое из этого так никогда и не добирается до англоязычных сетевых журналов о видеоиграх. В какой-то степени Insert Coin является конкурентом Magic Box (http://www.the-magicbox.com), но имеет более широкую специализацию. Естественно, если вам нужны только новости о свежих играх, Magic Box намного привлекательнее.

Здесь же, к примеру, можно получить всю информацию о событиях, происходящих с обновленной SNK, которая постепенно возвращается на оставленные ранее рынки, выпускает новые игры для своих аркадных автоматов и консоли Neo-Geo, а также портирует их на Dreamcast и PS2. Тем, кто следит за продукцией NEC Interchannel (т.е. dating-симуляторами), сайт Insert Coin также поможет, равно как и поклонникам потенциально культовых игр – вроде новой Teenage Mutant Ninja Turtles. Постоянно публикуются новости относительно самодельных легальных игр для GP32 (платформа изначально рассчитана на свободную разработку игр без контроля со стороны производителя консоли), Wonderswan Color/Crystal (для этой системы существует официальный devkit, рассчитанный на любителей – WonderWitch) и даже Atari Jaguar (бывшие работники компаний, когда-то занимавшихся производством игр для системы, доводят до ума бета-версии замороженных проектов).



Несмотря на довольно мрачный дизайн, insert-credit.com переполнен интересной информацией.

Помимо новостей, публикуются обзоры игр (как правило, тех, что только-только вышли в Японии), аркадных автоматов (что особенно сложно найти в Интернете) и приставочного железа, а также аналитические материалы. Ведь всегда интересно узнать, как выглядят аркадные центры в Стране восходящего солнца, а путеводитель по местам продажи видеоигр (включен и всем известный квартал Акихабара) пригодится потенциальным туристам. В новостях сайта активно используются ссылки на схожие ресурсы – что освобождает меня от необходимости перечислять их, а также указываются места, где владельцы PC могут скачать полные или демонстрационные версии аниме-ориентированных игр для своей любимой, но небогатой на подобные проекты системы. Наконец, при описании свежих релизов указывается, где же именно жители Европы (к коим относимся и мы) и США могут их приобрести. Я, правда, по-прежнему предпочитаю Lik Sang (http://www.liksang.com), на днях осчастлививший меня коробочкой с Sakura Taisen 4. Но если обнаружите другие действительно надежные интернет-магазины, не стесняйтесь, поделитесь информацией с общественностью на форуме http://www.gameland.ru или на http://forum.pristavki.com.

ОТСТОЙНЫЕ ПАРНИ

Пожалуй, поток «клевых» сайтов о видеоиграх, подражающих Something Awful (http://www.somethingawful.com/) и X-Entertainment (http://www.x-entertainment. com/), никогда не иссякнет. We Ain't Cool (http://www.weaintcool.com) – очередное прибежище оригиналов, без купюр и политкорректности рассказывающее своим посетителям о видеоиграх, кино, комиксах и прочих элементах массовой культуры (в основном – американской), близких геймерам. Transformers, Zelda и Ghostbusters соседствуют на главной странице, в статьях сравниваются Барби и Самус Аран (Metroid), на фотографиях можно найти очень забавных поклонников анимационного фильма Lion King, а уж обзоров кино здесь более чем достаточно. Но самое клевое – страница со ссылками на дружественные сайты, точнее – их названия. Перечисляю лишь некоторые: Nothing Sacred, Listen To Me, Not Quite King, Socially Hidden и, внимание, хит – Hopeless Losers. Поверьте, что содержание у них соответствующее, а оформлены проекты на удивление прилично. Побродив по ним часик-другой, можно найти немало интересного.



Выглядит все красиво и ярко, но читать исчезающе мелкий шрифт в таком окошке малоприятно…

БЕСКОНЕЧНЫЕ ГРАБЛИ

Что такое хороший официальный сайт игры, по мнению Square (теперь уже – Square Enix)? Это нагромождение высококачественного арта, модной флэш-анимации и концептуальных надписей, за которым скрываются убогая навигация и примитивный дизайн информационных блоков. Представьте себе маленький плавающий фреймик размером в одну двадцатую страницы, где прячется прокручиваемое текстовое поле с подробной информацией об игре, – все остальное место занимают арт и меню. Иногда же текст размещают прямо на картинках – так страница грузится во много раз дольше, но зато не надо возиться с html-версткой. Сложно догадаться, о каком именно сайте Square идет речь, правда? В данном случае – о http://www.u-saga.com/, посвященном самому свежему англоязычному релизу, ролевушке Unlimited Saga.

Что касается данной конкретной игры, то пока фанаты не слишком активно отреагировали на ее появление. Профильные сайты вроде Square Haven (http://www.square-haven.com/) и Square Universe (http://www.squareuniverse.net) ограничились не слишком хорошо наполненными страничками, из русскоязычных проектов лишь Final Fantasy Forever (http://www.ffforever.info), вероятно, займется размещением подробной информации о свежей ролевушке, да и то сомнительного качества. Так что если нужны подробные прохождения – идите сразу на GameFAQs (http://www.gamefaqs.com), там точно найдете все необходимое. ■

НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

Обновился MESS (Multiple Emulator Super System, http://www.mess.org/) – мультиплатформенный (семь версий!) эмулятор сразу нескольких десятков (!!!) систем – консолей, ранних персональных компьютеров и калькуляторов. Правда, если попытаться разобраться, что же именно MESS эмулирует, то выясняется, что, к примеру, в список входят сразу 15 разновидностей Sega Master System – от оригинальных PAL/NTSC версий до хакнутых и пиратских релизов, а также официальных ре-релизов с обновленным биосом и встроенными играми... В любом случае фанату эмуляции иметь такую программу полезно.

Когда-то давным-давно различия между персональными компьютерами и игровыми приставками были условными. К какому разряду, к примеру, стоит отнести Commodore 64? В России, конечно, большее распространение получил Spectrum, однако поклонники более продвинутого «Коммодора» все же были и до сих пор есть – им должен быть особенно интересен свежий релиз V.I.C.E (http://viceteam.bei.t-online.de/), эмулятора почти всей линейки Commodore, начиная с C64 и C128 и заканчивая CBM-II. Скачать же игры (образы дисков или же кассет) можно без проблем – достаточно помучить ваш любимый поисковик.

Вышла свежая версия KiGB, одного из лучших мультиплатформенных эмуляторов Game Boy. Новые фичи включают в себя поддержку заархивированных ROM-файлов, настройки скорости эмуляции, ручного выбора эмулируемой системы (GB, GBC или Super Game Boy), работы с определяемой пользователем палитрой. Исправлено множество багов, многие из которых вели к зависанию программы наглухо. ■



КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, на связи Polosatiy, ведущий рубрики «Киберспорт». Еще на один шаг приблизилось событие, ожидаемое всеми игроками нашей необъятной родины, а именно – национальная квалификация WCG 2003. В середине июня в Москве прошла закрытая конференция организаторов региональных отборочных вышеупомянутого мероприятия. О ней далее и пойдет речь. Также в номере: чемпионат по «Ил-2: Забытые сражения», рассказ о первом международном турнире по Delta Force и результаты отборочных Electronic Sports World Cup в Санкт-Петербурге.

WCG RUSSIA 2003. 17 ПУТЕВОК В КОРЕЮ

17 июня в штаб-квартире Samsung прошел сбор организаторов региональных отборочных WCG Россия 2003. Координатор проекта WCG на территории России и стран СНГ Мила Масина поведала присутствующим множество интересных деталей, касающихся национальной квалификации. Итак, большой финал состоится в Москве в первую неделю сентября. Приезжие участники, которых ожидается до 460 человек, будут жить в гостинице «Россия». Само место проведения соревнований пока не определено. Возможные варианты: МДМ, ВВЦ, Царев Сад, павильон «Триумф». Для игр будет задействовано около 200 компьютеров, то есть в два раза больше, чем в прошлом году. Генеральным спонсором турнира является компания Samsung. Также ведутся переговоры с Adidas, Reebok, AMD, Intel и Formoza. Как мы уже писали в одном из прошлых выпусков «Киберспорта», в рамках WCG Россия 2003 пройдет Открытый турнир по Quake III. Сейчас стало известно, что соревнования по «Кваке» будут проводиться в предпоследний день мероприятий, и принять в них участие сможет каждый желающий, в том числе и финалист любой из официальных номинаций. Планируемая программа неигровых мероприятий: различные конкурсы, лазерное шоу, дискотека, мастер-классы электронной музыки и искусства DJ, соревнования по экстремальным видам спорта. А теперь самое главное. В этом году от России на финал WCG 2003 в Корею поедут 17 участников (в прошлом было лишь 13). Среди них 1 команда по CS (5 человек), 1 игрок в Age of Mythology, 2 игрока в FIFA Soccer 2003 и по 3 игрока в UT2003, Warcraft3, Starcraft: BroodWar. ■

МОЙ ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ В «ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ»

Тяга 40%, теряю высоту! Пулеметная очередь. Мимо. Противник уходит с прицела. Включаю форсаж! Я падаю! АААА!!! Что делать, куда нажимать?! Вот она, земля. Бум! Более опытный товарищ помогает мне начать миссию заново, параллельно инструктируя, куда и как давить. Провести пару часиков за «Ил-2» – увлекательнейшее времяпровождение. Правда, есть одна штуковина, буквально стирающая последнюю грань между виртуальной средой и реальностью. Речь идет о манипуляторах от ThrustMaster, помогающих почувствовать себя настоящим пилотом. Подобное довелось ощутить и мне, но об этом позже. Сперва был Чемпионат. 14-15 июня в интернет-центре Net-Land собрались воздушные асы со всей страны, дабы померяться силами в «Ил-2: Забытые сражения». Приехало 65 участников из Москвы, Питера, Нижнего Новгорода. Специально на турнир прилетел геймер из Югославии, что придало событию международный статус. В первый день сражались одиночки-любители, а во второй состоялись парные состязания для бывалых пилотов, которые чувствуют себя в небе, как рыба в воде. Пара Viks и Kgach (FB3) за победу получила 2 джойстика ThrustMaster HOTAS Cougar. Этот девайс был одобрен знаменитой пилотажной группой «Русские Витязи». Он полностью копирует пульт управления боевого истребителя F-16 и имеет 28 программируемых кнопок. Остальным призерам подарили модели Top Gun Afterburner II и гейпады FireStorm Dual Power. Теперь самое главное. Игроки, занявшие первые места в своих номинациях, получили возможность полетать на реальном самолете Як-52. А спустя несколько дней после соревно-



Команда ThrustMaster в полном составе.



Кузьмич и Кузя из команды FB4. Папа и сын – киберспортсмены со стажем.

САЙТЫ В РУНЕТЕ, ПОСВЯЩЕННЫЕ АВИАСИМУЛЯТОРАМ:

http://www.sukhoi.ru – Русский Авиационный Интернет Портал;

http://www.raf.games.ru – Russian Air Force;

http://www.rossteam.ru – сайт клана «Ross».

НОВОСТИ ЧЕМПИОНАТОВ

Как сообщалось в прошлом выпуске «Киберспорта», 8-13 июля во Франции пройдет Кубок Мира по компьютерным играм – Electronic Sports World Cup. В номинации Quake III 1x1 будут участвовать четверо россиян: ASUS|c58*uNkind, eSu.Cooller, b100.Death, M19*LeXeR. 22 июня была проведена жеребьевка чемпионата. «Группой смерти» можно назвать пятерку b100.Death'a. В последнее время екатеринбуржец неуверенно чувствует себя на международных турнирах, и, думаю, ему придется туго. Остальным россиянам в стартовом раунде будет несколько легче. ■

Группа A: ASUS|c58*uNkind, Akiles, Python, D|S.cha0ticz, ST_Germain
Группа B: ZeRo4, All*Z4muZ, b100.death, Phantom, Dreg
Группа C: eSu.Cooller, Socrates, Rocketboy, EYE-Fazz, Blokey
Группа D: ic-FOX, M19*LeXeR, *69|Daler, if22, Reef



Презентация команды ThrustMaster в самом разгаре.

РЕЗУЛЬТАТЫ ЧЕМПИОНАТА ПО «ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ» 14-15 ИЮНЯ В КЛУБЕ NET-LAND.

ЛЮБИТЕЛИ 1Х1:
1 место – FB.Mader;
2 место – Martin;
3 место – fps.Kemper.

ПРОФЕССИОНАЛЫ 2Х2:
1 место – FB3 (Viks, Kgach);
2 место – SLI2 (12, Vintik_69);
3 место – ROSS2 (BlackShark, Kamikatze).


FB.Kgach и FB.Viks – чемпионы по «Ил-2: Забытые сражения» среди асов.

ваний ThrustMaster в лице компании «Алион» еще раз порадовала всех фанатов виртуального неба, сообщив о создании первой профессиональной команды по авиасимуляторам. Состав киберпилотов представлен тремя различными кланами и насчитывает 12 человек. Каждый из них получил для тренировок любой понравившийся джойстик из линейки ThrustMaster, а также возможность бесплатно оттачивать свое искусство в Net-Land'e. Все, приступаю к тренировкам в «Ил-2». Следующий турнир организаторы планируют провести в декабре, приурочив его ко дню столетия авиации. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как ccb-Fess (UT2003), EYE-Desp (Q3), ccb-Dookie (UT2003), b100.Hammer (Q3), Rocketboy (Q3), Makaveli (Q3).

РАССКАЗ О ПЕРВОМ МЕЖДУНАРОДНОМ ТУРНИРЕ ПО DELTA FORCE

14 и 15 июня в клубе Click Click Boom состоялся первый международный турнир по играм из серии Delta Force от студии Snowball Interactive и клана Legion. Россия против Казахстана – выяснение сильнейшего в довольно непривычной для киберспорта игре. Но это лишь сделало чемпионат более интригующим. Команды не знали друг друга, поэтому изначально не было фаворитов. Соревнования по DF Black Hawk Down Deathmatch (каждый за себя) собрали 64 участника. Казах Lex из клана Legion показал лучший результат, набрав 232 очка, и выиграл $500. Следующая номинация – DF Land Warrior TKOTH 6x6 или царь горы, по-нашему. Здесь москвичи снова не смогли остановить темпераментных гостей, заняв второе место после Legion'a. Последним состязанием стали битвы за флаг (CTF). Из-за нехватки времени финальный матч между двумя составами Legion'a (россияне на этот раз стали третьими) был доигран в Казахстане. Финальная расстановка мест.

CS – четыре года. 19 июня 1999 года вышла в свет первая бета-версия модификации Counter-Strike для Half-Life. Изначально было доступно лишь 9 видов оружия и четыре карты: cs_siege, cs_mansion, cs_wpndepot, cs_prison. В дальнейшем, начиная с версии beta 1.0 и заканчивая 1.5, было выпущено 22 обновления этого феноменального творения. На данный момент над «Контрой» трудятся 18 человек со всего мира.
21 июня киберспорту исполнилось 6 лет. Конечно, официальной даты основания этого популярного среди молодежи направления нет. Однако именно в этот день в далеком 1997 году американец Деннис Фонг, более известный в игровом мире как Thresh, выиграл турнир Red Annihilation. В качестве главного приза победитель получил автомобиль Ferrari 328 GTS, принадлежавший программисту Джону Кармаку (iD Software). По крутизне выигрыша Thresh и сейчас даст фору любому профессионалу.

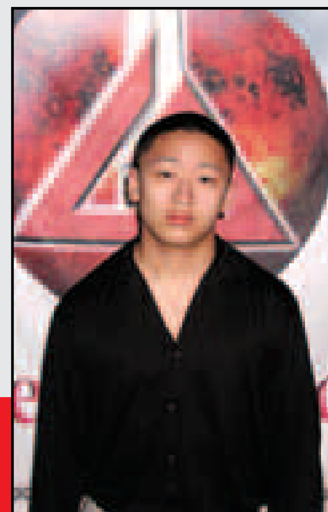


Клан Legion из Казахстана – сильнейшие в СНГ игроки в Delta Force.

DF Black Hawk Dawn CTF:
1 место – **Legion_D** ($1000);
2 место – **Legion_P** ($700);
3 место – **DS_2** ($300).

DF Black Hawk Dawn Deathmatch:
1 место – **L_Clan_Lex** ($500);
2 место – **L_Clan_Barkas** ($200);
3 место – **L_Clan_Rayan** ($100).

DF Land Warrior TKOTH:
1 место – **Legion** ($1000);
2 место – **RW** ($700);
3 место – **DS** ($300). ■


L_Clan_Lex, победитель номинации DF Black Hawk Dawn Deathmatch, уехал домой с $500 в кармане.

5-8 АВГУСТА 2003 ГОДА В ПИТЕРЕ СОСТОИТСЯ КРУПНЕЙШИЙ РОССИЙСКИЙ ТУРНИР «НЕВСКИЙ КУБОК». НОМИНАЦИИ ТАКОВЫ: COUNTER-STRIKE, QUAKE3, WARCRAFT3 И FIFA SOCCER 2003. ПРИЗОВОЙ ФОНД СОСТАВЛЯЕТ 450 ТЫС. РУБЛЕЙ.
ДЛЯ РЕГИСТРАЦИИ НА ЧЕМПИОНАТ НЕОБХОДИМО ПЕРЕЧИСЛИТЬ 300 РУБЛЕЙ НА СЧЕТ ФКС, ЗАТЕМ ПРИСЛАТЬ ОТСКАНИРОВАННУЮ КОПИЮ КВИТАНЦИИ ВМЕСТЕ С АНКЕТОЙ (НЕ ЗАБУДЬТЕ ЕЕ ЗАПОЛНИТЬ) НА ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС SPB@CYBERSPORT.RU. АНКЕТУ И ФАЙЛ С РЕКВИЗИТАМИ ФКС ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

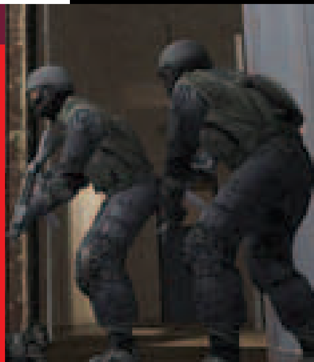
В прошлом выпуске «Киберспорта» я писал о результатах московской квалификации на Electronic Sports World Cup. 12-13 июня в Санкт-Петербурге прошли аналогичные соревнования, в результате которых стали известны 17 участников, получивших право представлять северную столицу на российском финале ESWC в Москве. Питерские отборочные собрали не очень много киберспортсменов. В номинации UT2003 1x1 для определения восьми обладателей путевок на заключительную часть турнира понадобилось провести лишь 2 матча, так как претендентов было всего 9 человек. С Warcraft III и CS ситуация сложилась не лучше. Некоторые команды уезжали домой, так и не сыграв ни одной игры. Мне из-за неудачи на соревнованиях в Москве пришлось посетить Санкт-Петербург и участвовать в квалификационном раунде еще раз. Слава богу, удалось. Список финалистов от Питера. UT2003: M19*Askold, M19*Awar, HCBS, Corsh, ASUS|c58*Polosatiy, Wi5la, Whiplash, FM^Navigator. Counter-Strike: M19, Totenkopf, Arctica. Warcraft III: M19*BigMan, tS.CE, tS.Asmodey, Chelovert, Miker, FM^Karma. ■

23 ИЮНЯ БЫЛ СЫГРАН ПОЛУФИНАЛ CLANBASE NATIONS CUP ПО QUAKE III. ВСТРЕЧАЛИСЬ ИЗВЕЧНЫЕ СОПЕРНИКИ, ШВЕЦИЯ И ГЕРМАНИИ. БОЛЬШИНСТВО ФАНАТОВ СТАВИЛО НА ПОБЕДУ СКАНДИНАВОВ, ОДНАКО НЕМЦЫ, ИЗВЕСТНЫЕ СВОИМ УПОРСТВОМ И ВОЛЕЙ К ПОБЕДЕ, ПРЕПОДНЕСЛИ НАСТОЯЩИЙ СЮРПРИЗ ВСЕМ НАБЛЮДАВШИМ ЗА МАТЧЕМ. СЧЕТ 3:0 ПО КАРТАМ ГОВОРИТ САМ ЗА СЕБЯ. ДЕМКИ ЭТОЙ ИГРЫ ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD. В ФИНАЛЕ КУБКА ВСТРЕТЯТСЯ ГЕРМАНИЯ И АНГЛИЯ.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Присылайте критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждет рассказ о российском финале Electronic Sports World Cup, интервью с участниками и тактика Warcraft III.

[PC]: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

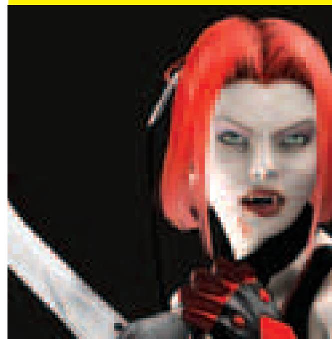
Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
unlock all – получить доступ ко всем уровням;
god – режим Бога для играющего;
godteam – режим Бога для всей команды;
godterro – террористы становятся неуязвимыми;
godhostage 1 – заложники становятся неуязвимыми;
fullammo – восполнить боезапас;
ghost – получить способность летать;
walk – вернуться в нормальный режим передвижения;
neutralizeterro – нейтрализовать всех террористов;
disarmbombs – обезвредить все бомбы;
rescuehostage – спасти всех заложников;
callterro – террористы бегают за вами;
trunaway – террористы убегают от вас;
playerinvisible – стать невидимым;
tsurrender – террористы, едва завидев вас, сдаются;
tsprayfire – террористы, едва завидев вас, открывают огонь;
routeall – отобразить маршруты террористов и заложников;



killterro – убить всех террористов;
behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от первого лица.

[PC]: BLOODRAYNE

Все нижеприведенные коды необходимо вводить в специальном чит-меню:
TRIASSASSINDONTDIE – режим Бога;
LAMEYANKEEDONTFEED – восполнить здоровье;



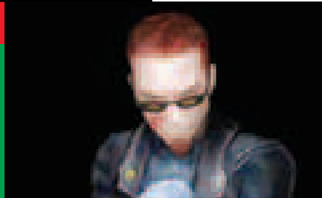
ANGRYXXXINSANEHOOKER – утолить жажду крови;
ONTHELEVEL – получить доступ ко всем уровням;
BRIMSTONEINTHEBAYOU – секретный уровень в Луизиане;
DONTFARTONOSCAR – все враги замирают;
INSANEGIBSMODEGOOD – кровавый режим;
JUGGYDANCESQUAD – увеличивает размер груди героини.
Примечание: коды также работают в версиях игры для других платформ.

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Загляните в директорию игры в папку /system и отыщите файл splintercelluser.ini. Откройте его и пролистните вниз, пока не найдете свободные от команд клавиши. Привяжите к ним необходимые читы.
Альтернативный способ. Во время игры нажмите клавишу [F2], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
invincible 1 – активировать режим Бога;
invincible 0 – отключить режим Бога;
health – восполнить здоровье;
invisible 1 – стать невидимым для врагов;
invisible 0 – отключить невидимость;
ammo – восполнить боезапас;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – вернуться в нормальный режим передвижения;
playersonly – заморозить противников;
killpawns – уничтожить противников.

[PC]: POSTAL 2

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите sissy для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:
alamode – режим Бога;
iamsolame – получить все оружие и стать неуязвимым;
packnheat – получить все оружие;
payload – восполнить боезапас;
healthful – подлечить здоровье;
piggytreats – получить пончики;
jewsforjesus – дополнительная наличность;
boyandhisdog – получить собачью еду;
iamtheone – разжиться едой для кошек;
lotsapussy – получить 20 кошек;
jones – получить лечащий кальян;
swimwithfishes – получить все предметы для радара;
fireinyourhole – получить ракетницу;



blockmyass – получить броню;
iamthelaw – получить полицейскую форму;
whatchutalkinbout – все NPC вокруг превращаются в Гари Коулмена;
osama – все NPC вокруг превращаются в фанатиков;
rockincats – пушки с глушителями стреляют кошками;
dokkincats – вернуться к нормальному режиму стрельбы;
ifeelfree – режим прохождения сквозь стены;
likeabirdy – режим полета;
slowmo 0.1 – все персонажи передвигаются в режиме slow-motion.

[PC]: SIMCITY 4

Кто хочет стать миллиардером?
1. Нажмите [Ctrl]+[X].
2. Введите **weaknesspays**.
3. Удерживайте левый [Shift].
4. Нажмите [Enter].
5. Нажмите [↑].
6. Нажмите [Enter].
7. Шустро повторяйте шаги 5 и 6, и каждый раз вы будете получать по $1000.



[PC]: INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Режим читов
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл default.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, предварительно сделав резервную копию. Добавьте строку
cheats:1
и сохраните внесенные изменения. С этого момента Инди обретет неуязвимость, сможет бесконечно долго плавать, кроме того, патроны перестанут расходоваться. Три чита в одном флаконе – по отдельности их активировать, увы, никак нельзя.



Отключить искусственный интеллект
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл vars.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку aiDisabled и измените ее на aiDisabled=true. Сохраните внесенные изменения. Наслаждайтесь.

[PC]: UNREAL II: THE AWAKENING

Режим читов.
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите BeMyMonkey() для активации режима читов. Вы сможете использовать нижеследующие команды:
God() – вкл./откл. режим Бога;
Invisible() – вкл./откл. невидимость;
Loaded() – получить все оружие;
AllAmmo() – восполнить боезапас;
ToggleInfiniteAmmo() – вкл./откл. неограниченный боезапас;
FearMe() – враги вас боятся;
Ghost() – получить способность проходить сквозь стены;

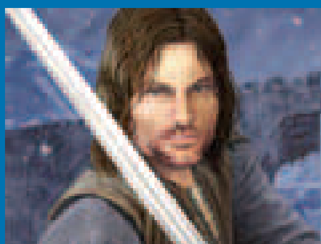
Fly() – получить способность летать;
Walk() – вернуться в обычный режим ходьбы;
Amphibious() – получить возможность бесконечно долго находиться под водой;
SloMo(<число>) – замедлить действие;
SetJumpZ(<число>) – установить высоту прыжка;
Teleport() – телепортироваться в точку, на которую направлен взгляд;
NextLevel() – пропустить уровень.



[PS2]: THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Поставьте игру на паузу и, удерживая L1 + L2 + R1 + R2, вводите коды. В подтверждение того, что чит был активирован, вы услышите характерный звук.

Восстановить здоровье: △, ▼, ✕, ▲.
Восстановить боезапас: ✕, ▼, △, ▲.
Получить 1000 очков опыта: ✕, ▼, ▼, ▼.
Приобрести умения 2 уровня: ○, ▶, ○, ▶.
Приобрести умения 4 уровня: △, ▲, △, ▲.
Приобрести умения 6 уровня: □, ◀, □, ◀.
Приобрести умения 8 уровня: ✕, ✕, ▼, ▼.



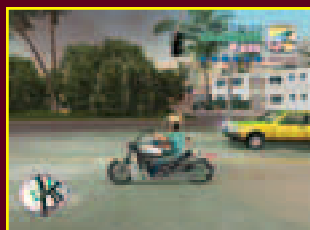
READER'S HINTS

Похоже, «порочная» лихорадка добралась до всех. Каждое второе письмо с хинтами посвящено GTA: Vice City – вот она, по-настоящему народная игра. Комментарии, полагаю, излишни.

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Павлов Алексей (sarpavl@rol.ru)

1. Сохранившиеся секреты
Хочу поделиться парочкой интересных секретов, связанных с сохранением игры. К примеру, в подвале особняка Томми Верчетти можно найти оружие, которое заново появляется спустя шесть-восемь минут после того, как его подберут. По странной случайности сохранение занимает ровно столько же времени. Посему хватайте амуницию и делайте save, хватайте вновь и делайте save – и так до тех пор, пока не надоест.
Кроме того, если вы попали за свои происки от двух до шести звезд и не выполняли при этом миссию, шустро поезжайте к save-точке и сохраняйте игру. Остается только перезагрузиться. Посмотрите на звезды – удивлены?
И, наконец, последнее замечание. По мере прохождения игры в гостинице Ocean View будут появляться различные вещи: от статуэтки с героином до фотографий эротического содержания.







[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Guncha (idc@spektrs.lv)

❶ Посмотрите на здание, расположенное напротив клуба «Малибу», в период с 23:00 до 0:00. Вы увидите то, что обычно рисуют на заборах.
❷ После прохождения миссий киностудии в особняке Верчетти появятся

READER'S HINTS

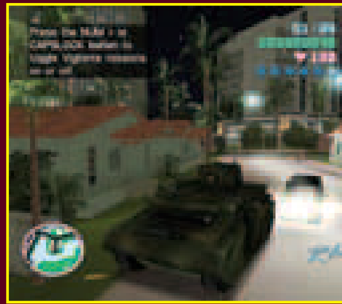
откровенные фотографии Candy Suxxx, а в гостинице Ocean View – плакаты фильма с ее участием.

❸ На Starfish Island отыщите волейбольный мяч, который можно пинать. Совсем уж детская забава? Томми, похоже, так не считает.

❹ На этом же острове (Starfish Island) можно найти два любопытных бассейна: первый выполнен в форме символа Rockstar, а второй напоминает женское тело с высоты птичьего полета.

❺ Vice City – город развлечений, и стриптиз-клуб Position Pole – прямое тому подтверждение. После того как вы выполните необходимые миссии, и заведение начнет приносить доход, сразу же откроется пляжный сезон. Люди на побережье станут загорать.

❻ На правом острове на крыше здания неподалеку от Pay N Spray стоит вертолет. Зайдите в это строение по лестнице со стороны улицы. Вся ванная забрызгана кровью, а на полу валяется бензопила.



Напоминает сцену из хорошо знакомого фильма?

❼ Ночью взлетите на самолете и покачайте крыльями. Луна, что удивительно, будет повторять ваши движения.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

Эпохальная игра. Ноябрь 2019 года все еще где-то очень далеко, и в то же время достаточно протянуть руку, направить ладонь под капли осеннего дождя, и ты уже там. В другой реальности...

[PC]: BLADE RUNNER

1. Скромные разработчики

Первый игровой диск таит в своих недрах небольшой сюрприз, который создатели Blade Runner приготовили для всех поклонников игры. Найти его не составляет особого труда. Все, что нужно сделать – заглянуть в директорию Base/Pix. В ней вы найдете семь забавных фоток самих разработчиков. Героев надо знать в лицо!

2. Special thanx to...

Во время игры щелкните на главном герое или нажмите клавишу [ESC], чтобы попасть в меню KIA. Наберите слово POGO. Так вы сможете узнать, кому и чему благодарны разработчики за помощь в создании игры.

3. Похихикаем?

Создайте ярлык к файлу blade.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр SHORTY. У вас должно получиться что-то вроде C:\WESTWOOD\BLADE\BLADE.EXE SHORTY. Запустите игру, и вас ожидает весьма забавный сюрприз: все персонажи уменьшились в размере, и разговаривают теперь писклявыми голосами. Появился



неплохой повод для того, чтобы переиграть игру заново. Тот же самый результат можно получить, если выбрать в меню «Пуск» команду «Выполнить», указать путь к файлу blade.exe и приписать тот же самый параметр SHORTY.

4. Посмеемся вместе?

Теперь попробуйте запустить игрушку с параметром SITCOM. В свойствах ярлыка в поле «Объект» у вас должно получиться что-то вроде C:\WESTWOOD\BLADE\BLADE.EXE SITCOM. Теперь при разговорах персонажей за кадром будут раздаваться смех и аплодисменты, как если бы вы смотрели какой-нибудь современный комедийный сериал. Что любопытно, беседы предстают в несколько ином свете, и становится действительно смешно.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

БИТВА ГЕРОЕВ

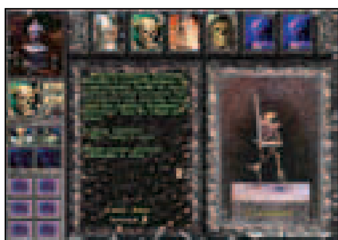
ЧЕТЫРЕ ВИТЯЗЯ НА РАСПУТЬЕ

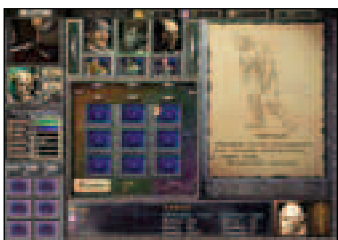
Разобраться во всех нюансах «Битвы героев» не так просто, посему мы предлагаем вашему вниманию данное руководство. Приличное число различных персонажей, внушительный набор способностей, обширные карты – все это в совокупности серьезно осложняет прохождение игры. Ваши первые шаги?

В первую очередь обзаведитесь патчем и обновите игру до самой последней версии. «Заплатку» можно скачать с официального сайта или же отыскать на нашем CD-приложении.

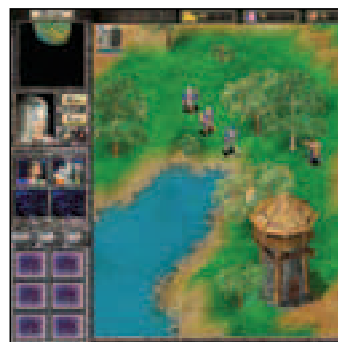
МАНЧКИНАМ НА ЗАМЕТКУ

Многих терзает вопрос, связанный с преодолением завышенной сложности. Согласитесь, довольно непросто на начальных этапах совладать с толпами разъяренных рыцарей высокого уровня. Хитрый прием существует, и вы должны его прекрасно знать. Сохраните героя, перескочите в любой сценарий и прокачайте своего персонажа. После этого вернитесь в кампанию, и вы наверняка сможете противостоять тем, кто вас доставал прежде. В принципе, такая уловка была задумана изначально, и посему ничего необычного в описанном подходе нет.









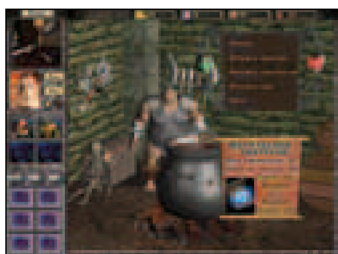
Тем не менее, основная цель – прокачать героя до такого уровня, чтобы даже самые мощные противники не причиняли вашему подопечному вреда. Задача осложняется тем, что остальные персонажи также со временем набирают опыт. Вам необходимо найти эффективный способ, позволяющий беспрепятственно повышать уровень, – в противном случае игра превратится в нескончаемую мыльную оперу.



Для быстрого набора опыта устройтесь на работу в главное здание. Как показывает практика, интереснее всего заниматься отстрелом животных и сбором налогов. Выбирайте работу с хорошей оплатой и умеренным риском. Не спешите нападать на соседние королевства – к задачам такого масштаба следует основательно готовиться.

Можно неплохо прокачать героя, подняв его ауру опыта до максимального значения (31 единица). Затем вам останется только отыскать прибыльную работенку, и уровень персонажа будет повышаться каждые пять минут. К слову, как только вам предлагается рост, сразу же щелкайте мышкой на голове в шлеме. Не забывайте, что вас могут неожиданно убить – в случае гибели вы попросту потеряете набранные очки опыта.

У скелета Зловещего и мага Сергуса основные преимущества заточены в сфере магии. На первых порах служителям Зла придется несладко, и спасает положение лишь терпение. Зато впоследствии ваши герои будут вознаграждены возможностью свободно обследовать окрестности. Какой атрибут следует повышать в первую очередь? Сложно дать однозначный ответ. Совершенно точно не стоит работать сразу в нескольких направлениях – доведите до совершенства одно умение и лишь затем беритесь за другое.



ПЕРЕХОДЯ НА ЛИЧНОСТИ

Также не имеет смысла расходовать накопленные очки опыта на повышение основных характеристик: силы, ловкости и прочих. Дело в том, что все они и так постепенно развиваются. Безусловно, стоит заострить внимание на аурах, магии и особых умениях.

Правда, тут существуют и свои тонкости. Для использования магии необходима мана, а для применения аур требуются кристаллы. Посему настоятельно рекомендую следить за запасом данных ресурсов. Кроме того, использовать ауры необходимо с умом – включать их следует только при появлении поблизости монстров.

Что же касается набора специальных характеристик, то тут все зависит непосредственно от героя. Рого следует развить умения, которые связаны с нанесением физического урона. Обратите внимание на людоедство и круговой удар ярости. Также следует поднять ауры огненного удара, крови и доблести.

Сергус же, наоборот, должен сконцентрироваться на развитии магических способностей. Основное оружие некроманта – магический жезл, с помощью которого герой может атаковать на расстоянии. Стало быть, не следует жалеть деньжат на новую палочку для персонажа. Скелет Зловещий также окажется в выигрышном положении, если пойдет по пути повышения магических навыков. Сила Рыцаря Айгена таится в защитных умениях – обратите внимание на ауру жизни.

РАЗБОГАТЕТЬ ЗА 60 СЕКУНД

Основные характеристики, в принципе, проще повышать, тренируясь за деньги. Главное – иметь толстый кошелек, и тогда рост умений не заставит себя долго ждать. Повысьте ауры опыта и основные магические способности, после чего переключитесь на силу, ловкость и укрепление брони.

Самый быстрый способ получить пару мешков деньжат – захватить королевство. Правда, так вы навлечете на себя еще большую беду. Вы же не желаете встретиться с разъяренным братом короля, или, того хуже, его призраком? С местной знатью шутки плохи.

В любом случае деньги не должны стать для вас большой проблемой. Главное – не позволять противникам лишнего. Помните, что гибель влечет за собой потерю ресурсов. Залогом финансового благополучия служат навыки «лидер» и «экономист». Нанимайте рабочих и не оставляйте пустующими шахты и рудники. С развитым лидерством вы сможете нанять большее число воинов, готовых помогать вам в ваших подвигах.

Другой момент связан с мародерством. Повысив соответствующий навык, вы будете получать весьма неплохие деньги от продажи дорогостоящих вещиц в магазинах. Посему не брезгуйте обыскивать оставшиеся на поле боя трупы – обязательно попадется что-нибудь ценное.

Следуя нашим заветам, вы избежите большинство ошибок, которые допускают игроки на начальных этапах. Удачи и всемирной славы! ■

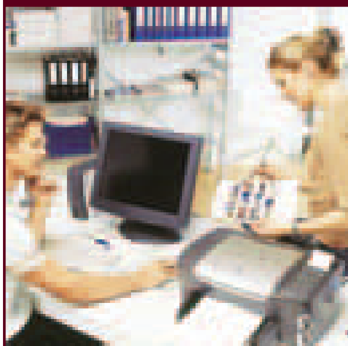


ИГРОВЫЕ НОУТБУКИ

Компания DELL, гигант компьютеростроения, решила пополнить линейку ноутбуков Inspiron 8500 свежей моделью на основе нового процессора Mobile Pentium 4-M 2.6 ГГц. Основой этого ноутбука (так же, как и более ранних моделей) является чипсет i845MP. Новинка оснащена 15-дюймовым дисплеем, поддерживающим разрешения вплоть до 1920x1200, видеокартой GeForce4 4200 64 Мбайт DDR или MOBILITY RADEON 9000 с 32 Мбайт DDR памяти. Система оборудована винчестером Ultra ATA/100 емкостью до 60 Гбайт. Имеется большое количество портов, среди которых 10/100BASE-TX, IEEE 1394, USB 2.0. Литиево-ионной аккумулятор емкостью 72 Вт*ч, используемый в DELL Inspiron 8500, обеспечивает не очень большое время работы в автономном режиме – всего три часа. Габариты ноутбука составляют 361x274x38 мм, а вес 3.3 кг. Цена стандартной модели, включающей в себя видеосистему на основе MOBILITY RADEON 9000, 30 Гбайт винчестер, 256 Мбайт памяти и Windows XP Home Edition, составляет $2200.

НОВЫЕ ПРИНТЕРЫ

Компания HEWLETT-PACKARD представила новое устройство из серии «все в одном» – HP PSC 2175, которое включает в себя множество разнообразных функций, позволяющих создать небольшую домашнюю фотостудию. Для печати снимков с цифровой камеры даже не требуется компьютер, так как новый принтер обладает встроенным флеш-ридером (поддерживаются стандарты Compact Flash, SmartMedia, Sony Memory Stick и Secure Digital) и может выводить на



печать фотографии непосредственно с флеш-карт. Устройство снабжено неплохим сканером с поддержкой разрешения до 1200x2400 точек на дюйм и глубины цвета 48 Бит. Существует возможность отправки оцифрованных изображений по почте или на компьютер одним нажатием кнопки. Принтер поддерживает новую технологию цветной печати Photoret IV и обладает функцией печати без полей. Разрешение черно-белой печати до 1200 точек на дюйм – и 4800 для цветной. Скорость печати – 18 страниц в минуту в ч/б режиме и до 13 страниц в цветном режиме. Стоит отметить, что новинку можно использовать в качестве копира; при этом имеется возможность масштабирования исходного изображения в диапазоне 25% – 400%. В комплект поставки принтера входит различное ПО для обработки и печати фотографий и изображений. Рекомендуемая компанией цена HP PSC 2175 составляет 260 долларов США.

HI-END НОВИНКИ



Хотя компания ALBATRON TECHNOLOGY появилась на рынке не так давно, она ведет очень активную деятельность, пополнив на этот раз свою линейку карт на основе nVidia GeForce FX 5900 двумя новыми ускорителями – FX5900UV и FX5900PV. Безусловно, на данный момент карты представляют собой hi-end-решения. Обе модели имеют поддержку VIVO. Основным их отличием от аналогов других фирм является оригинальная система охлаждения, о которой стоит сказать несколько слов. Система называется Wise Fan и содержит 3 кулера. Два вентилятора работают постоянно, а третий выполняет «страхующую» роль: если скорость вращения одного из двух основных вентиляторов упадет ниже 1800 об/мин или один из них перестанет работать, то включится запасной. Хочется отметить, что, несмотря на большое количество вентиляторов и внушительный вид конструкции, суммарный шум системы составляет всего 25 Дб. Модель FX5900PV основана на чипе GeForce FX 5900 с 128 Мбайт 256-битной DDR памяти. Кроме уже упомянутого VIVO и стандартного VGA на карте присутствует DVI-выход. В комплекте с картой поставляется ПО Power DVD и Power Director, а также игра Duke Nukem: Manhattan Project. Вторая модель (FX5900UV) более мощная, она выполнена на базе чипа GeForce FX 5900 Ultra с в два раза большим объемом памяти (256 Мбайт 256-битной DDR-памяти). Также присутствуют VIVO, VGA и DVI-выходы. В комплекте с картой идет аналогичный набор ПО.

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ПРИВОД



Компания MELCO INC выпустила новый внешний DVD-R/RW-привод. Эта модель обладает интерфейсом USB 2.0, умеет записывать DVD-R(DVD-R), DVD-RW, CD-R, CD-RW и читать DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD(CD-DA), CD-TEXT, VideoCD, CD-R, CD-RW-диски. Скоростные характеристики стандартны: запись DVD-R – 4x, DVD-RW – 2x, CD-R – 16x, CD-RW – 10x, чтение: – DVD-ROM – 12x/8x, DVD-Video – 2x, DVD-R- 4.8x, DVD-RW – 4.8x, DVD-RAM – 1x, CD-ROM – 40x, CD-R – 40x, CD-RW – 20x, CD-DA – 6x, VCD – 6x. Устройство работает в операционных системах WindowsXP / Me / 2000 / 98SE / 98. Потребляемая мощность нового драйва составляет 25 Вт, его размеры 160x55x279 мм при весе 1.8 кг. Единственное, что отличает новинку от аналогичных моделей других фирм, это цена – около 233 долларов. Не так уж много за многофункциональный внешний привод!

НОВЫЙ BLUETOOTH



Компания SMART MODULAR TECHNOLOGIES выпустила еще один адаптер Bluetooth 1.1. В отличие от большинства других подобных моделей, новинка имеет не USB, а RS-232 (то есть обычный com) интерфейс и антенну с сопротивлением 50 Ом и 8 Мбайт памяти для хранения данных. Адаптеры первого класса (class 1) поддерживают Serial Port Profile (SPP), Dial Up Networking (DUN), Generic Access Profile (GAP) и Service Discovery Application Profile (SDAP), в то время как второй класс является заменой стандартным кабелям. Оба решения способны автоматически определять источник питания (внутренний или от контроллера). Компания собирается вскоре начать поставки нового оборудования и полных спецификаций.



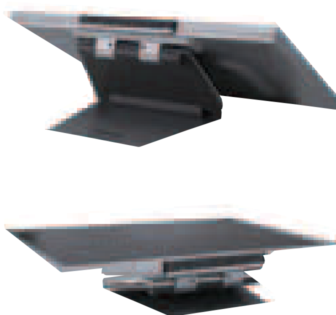
ЕЩЕ ОДИН ГИБРИД

На рынке появился новый гибрид веб-камеры и цифрового фотоаппарата от компании Creative – PC-CAM 880, с помощью которого можно получать снимки с разрешением до трех мегапикселей (но с интерполяцией). Также существует возможность записи коротких видеороликов с разрешением 640x480 и длительностью 76 секунд с просмотром на встроенном в камеру 1.6-дюймовом ЖК-экране. Фотоаппарат очень просто подключается к компьютеру и может служить веб-камерой. Разработчики не забыли и про видеовыход, благодаря чему видеозаписи и снимки можно просмотреть и показать практически в любых условиях. Новинка обладает встроенной памятью объемом 16 Мбайт, таким образом давая возможность сделать 17 снимков с разрешением 2048x1536 или до 112 снимков с разрешением 800x600. В PC-CAM 880 можно легко наращивать память, так как в ней используется стандарт SD и MMC. Вместе с камерой в комплекте поставляется специальная поворотная подставка для видеоконференций и ПО для работы с изображениями. Ориентировочная цена новинки $149.

НЕОБЫЧНЫЙ МОНИТОР

Компания SAMSUNG начинает поставки нового 15-дюймового LCD-монитора SyncMaster152X. Основная особенность модели состоит в том, что у нее практически отсутствует передняя панель, а обрамление вокруг экрана составляет всего 9.9 мм. Монитор обладает стандартным для своего класса разрешением – 1024x768 (XGA), отличаясь неплохой яркостью (250 кд/м) и контрастностью (350:1). Время отклика – всего 17 мс, размер точки – 0.297 мм. Угол обзора по вертикали – 100 градусов, а по горизонтали – 120 градусов. В активном состоянии монитор потребляет 30 Вт и всего 2 Вт в ждущем. Габариты – 326.3x158.7x314,3 мм, а вес – 2.5 кг. Ориентировочная цена $315.





МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ SOCKET 478 - FSB800 VS FSB533

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Мы постарались сделать срез современного рынка материнских плат, предназначенных для процессоров Intel Pentium 4 (socket 478). В этом обзоре собраны представители всех категорий: от решений начального уровня до моделей высшего класса. Как известно, флагманы линейки Intel Pentium 4 работают на процессорной шине 800 Мгц (FSB800), и, следовательно, им нужна системная плата с соответствующими характеристиками. Однако большинство доступных плат поддерживает на шине только 533 Мгц. Как сориентироваться пользователю в такой ситуации?

test_lab выражает благодарность за предоставленное для тестирования оборудование компаниям: USN (т. 775-82-02), R&K (т. 737-94-60) и «НТ Компьютер» (т. 755-55-57).

ПРОЦЕССОРЫ

Socket 478 – это разъем на плате под процессор. Когда мы говорим: «материнские платы socket 478», то однозначно имеем в виду определенные процессоры Intel Pentium 4 (первые чипы P4 были рассчитаны на Socket 423). Смена разъема на материнской плате обусловлена изменением корпуса процессора, повышением рабочих частот и экономическими показателями.

В наших тестах мы использовали два процессора: Intel Pentium 4 2.4 ГГц, рассчитанный на шину 533 МГц и потому подходящий ко всем платам данного тестирования, и Intel Pentium 4 3.0 ГГц, использующий шину 800 МГц и способный работать только с двумя платами из нашего обзора: ABIT IC7-G и ASUS P4C800 Deluxe Gold.

FSB (Frequency System Bus) – это частота системной шины, посредством которой процессор общается с чипсетом материнской платы. Производительность всей системы зависит не только от собственной частоты процессора, но и от частоты системной шины.

СОВЕТ: Частоту процессора, установленного в компьютер, вы можете узнать, кликнув правой кнопкой мыши на иконке «Мой Компьютер» и выбрав пункт «Свойства».

Меняя частоты системной шины и множители, можно значительно повысить частоту работы процессора – это называется «разгоном» или overclocking. BIOS некоторых плат позволяет менять эти параметры в самых широких пределах. При разгоне необходимо повысить напряжение на ядре процессора, чипсета и памяти для увеличения стабильности всей системы и обязательно принять дополнительные меры по охлаждению чипсета и процессора. Как дань моде, платы ASUS P4C800 Deluxe Gold, Gigabyte SINXP1394, а также MSI 845PE Max2-FIR имеют даже специальные утилиты для автоматического разгона системы.

СОВЕТ: Мы больше всего ценим стабильность системы, поэтому не рекомендуем вам заниматься разгоном. Обычно небольшой выигрыш в производительности может обернуться проблемами или даже неустранимым сбоем в работе компьютера. Например, P4 2.4 ГГц потенциально можно разогнать до 3.0 ГГц, однако, по тестам 3DMark 2003, в результате вы получите прирост всего в несколько процентов, а значит, современные игры вряд ли станут работать значительно быстрее.

ПАМЯТЬ

Производительность системы зависит и от скорости работы с памятью, например, Gigabyte SINXP1394 благодаря быстрому контроллеру памяти обошел всех своих конкурентов с FSB533. Двухканальный контроллер позволяет повысить пропускную способность памяти за счет установки двух модулей DDR333 (или DDR400). Каждый модуль в таком случае берет примерно по половине полосы пропускания. Gigabyte SINXP1394 – единственный в нашем тестировании обладатель двухканального DDR-контроллера среди плат с шиной 533 МГц. Все платы, рассчитанные на шину 800МГц (ABIT IC7-G и ASUS P4C800 Deluxe Gold), в обязательном порядке оборудованы этим полезным устройством. Используя два модуля DDR400 на шине 800FSB, можно добиться одинаковой скорости обмена с памятью и процессором – 6.4 Гбит/c.

СОВЕТ: Если вам в руки попала плата с двухканальным DDR-контроллером, то лучше использовать два модуля памяти DDR SDRAM. Например, если вы хотите установить 512 Мбайт оперативки, купите две одинаковых планки по 256 Мбайт. 512 Мбайт в одном модуле будут работать медленнее.

Некоторые платы несовместимы с определенными модулями памяти. Например, Gigabyte SINXP1394 не включалась и даже не подавала никаких аварийных сигналов с NCP DDR266 512 Мб. Точно также вела себя Chaintech 9EJL1 с модулями Hyundai DDR400 256Мб, заработав только с NCP DDR266 512 Мб. Поначалу даже казалось, что эти платы просто неработоспособные.

СОВЕТ: Не спешите возвра-

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

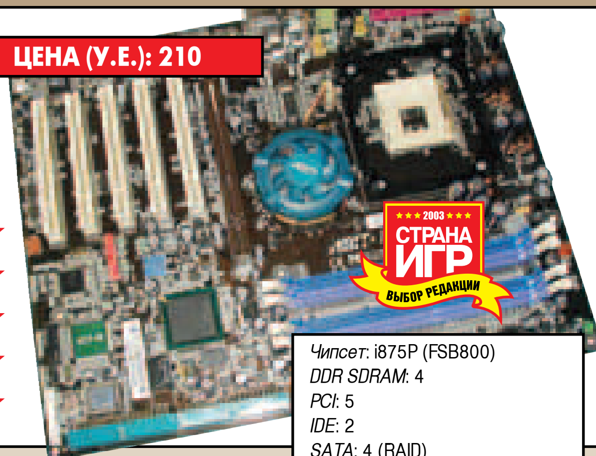
❶ *Процессоры(socket 478)*: Intel Pentium 4 3.0 ГГц (800FSB), Intel Pentium 4 2.4 ГГц (533FSB) (Боксовые версии с вентиляторами)
❷ *Память*: Hyundai DDR400 (PC3200) 256 Мбайт (4 модуля), NCP DDR266 (PC2100) 512 Мбайт
❸ *Видеоадаптер*: ASUS V9480/128M (nVidia GeForce4 Ti4800 SE) и Gigabyte GV-R96P128D/128M (ATI Radeon 9600 Pro)
❹ *Жесткий диск*: SAMSUN SV1204H 120 Гбайт
❺ *Блок питания*: Thermaltake 360W
❻ *ПО*: Windows XP, DirectX 9.0, PCMark 2002, 3DMark 2003

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ABIT IC-7 G	GIGABYTE GA-8SINXP
ASUS P4C800	INTEL 845PEBT2
CHAINTECH 9EJL1	MSI 845PE Max

ABIT IC7-G

ЦЕНА (У.Е.): 210





Чипсет: i875P (FSB800)
DDR SDRAM: 4
PCI: 5
IDE: 2
SATA: 4 (RAID)
LAN: Gigabit Ethernet (Intel)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 8
COM: 1

По данным теста PCMARK 2002, у ABIT IC7-G самый высокий (8719) рейтинг работы с памятью. Это единственная материнская плата, на которой отменно функционирует система регулировки оборотов вентилятора. При включении такой опции кулер шумит меньше, на остальных системных платах мы различий не услышали. Дизайн очень удачный – большинство коннекторов (диски, питание) расположено с краю печатной платы, это значит, что провода не будут вам мешать. В комплект включены круглые IDE-соединители. Единственная сложность, с которой мы столкнулись, – TV-тюнер не вошел во второй и третий PCI-слоты, потому что мешали конденсаторы. Наличие напряжения на входе питания индицируется зеленым светодиодом, при запуске системы загорается еще и красный. Динамик, к сожалению, отсутствует, а ведь с его помощью должны выдаваться сигналы об ошибках.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ SOCKET 478 – FSB800 VS FSB533

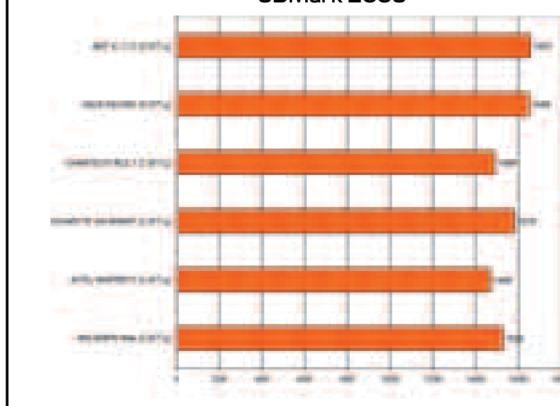
щать в магазин новую материнскую плату, если она не подает никаких признаков жизни. Возможно, она просто не подходит для вашей памяти и потому вам лишь следует попробовать продукцию другой компании. Опыт тестирования показывает, что случаи, когда и DDR, и плата исправны, но несовместимы, довольно часты.

При выборе материнской платы следует учесть максимальное значения частоты памяти, на которое она рассчитана. Например, Chaintech 9EJL1 работает с только DDR266, MSI 845PE Max2-FIR и Intel D845PEBT2 позволяют устанавливать DDR333, а ABIT IC7-G, ASUS P4C800 Deluxe Gold и Gigabyte SINXP1394 справятся и с DDR400. Однако далеко не всегда материнские платы отказываются работать с более быстрой памятью. Некоторые просто понижают частоту работы с ней. Например, Intel D845PEBT2 определил Hyundai DDR400 256 Мб как DDR333 и даже не поморщился, в то время как Chaintech 9EJL1 требовал свою законную PC2100.
Чем выше частота DDR-контроллера, тем выше его пропускная способность и тем быстрее работает вся система. Иногда модули DDR SDRAM маркируют в соответствии со скоростью шины памяти: PC2100 (DDR266), PC2700 (DDR333), PC3200 (DDR400). Дуальный контроллер удваивает скорость. Так, из двух модулей по 3.2 Гбит/с (PC3200) получается 6.4 Гбит/с. То есть два 400 МГц (DDR400) модуля благодаря специальному контроллеру работают на шине 800 МГц (FSB800).

ЧИПСЕТ

Чипсетом называют набор микросхем, который отвечает за большинство возможностей материнской платы. Частота шины, частота процессора, частота памяти зависят прежде всего от типа чипсета. В нашем обзоре вы встретите системные платы на наборах микросхем i875P, i845E, i845PE и SiS655. Они отличаются частотами и разнообразием интегрированных устройств. Буква «i» в начале маркировки (например, i845E) означает, что этот набор микросхем разработала компания Intel.

***СОВЕТ:** Перед выбором чипсета материнской платы проанализируйте свои планы на upgrade. В ближайшее время ожидается появление приемлемых по цене младших моделей Intel Pentium 4 (например, 2.4 ГГц), рассчитанных на 800FSB. Такой процессор не подойдет к плате с 400FSB. Но подумайте, будет ли стоить незначительный прирост производительности (по нашим данным, 11-15%) при переходе с 400 МГц на 800 МГц вложенных в него средств.*



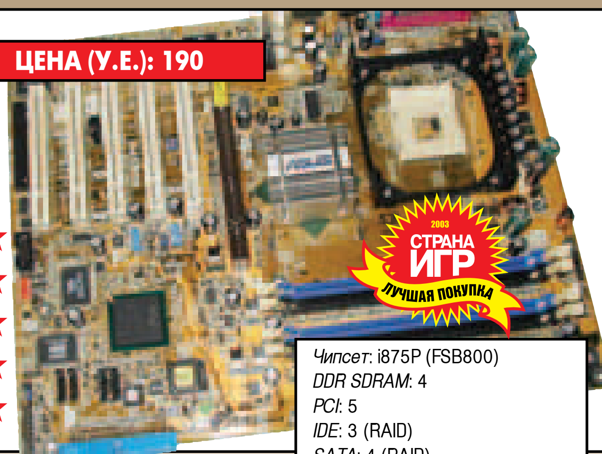
Разница в частоте CPU (2.4 ГГц и 3.0 ГГц) не сильно влияет на производительность в современных играх.

ИНТЕГРИРОВАННЫЕ УСТРОЙСТВА И КОНТРОЛЛЕРЫ

Через интерфейс IDE подключают жесткие диски, приводы CD и DVD. К каждому контроллеру IDE можно подключить по два различных устройства. При наличии соответствующего контроллера из жестких дисков можно организовать RAID-массив, который позволит системе работать с двумя устройствами одновременно и за счет этого уменьшить время случайного доступа и увеличить скорость работы с HDD (в нашем обзоре RAID-контроллеры присутствуют у всех плат за исключением Chaintech 9EJL1).

ASUS P4C800 DELUXE GOLD

ЦЕНА (У.Е.): 190

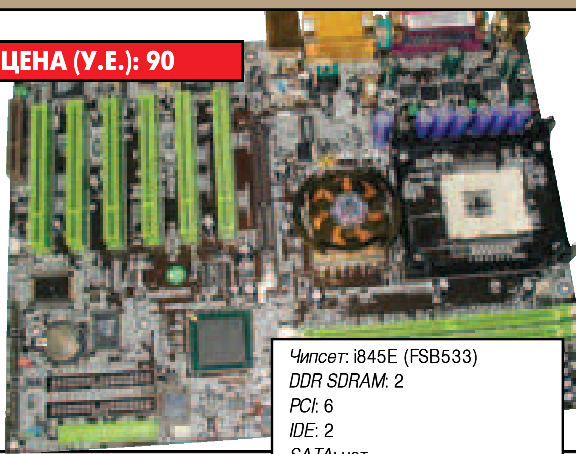


Чипсет: i875P (FSB800)
DDR SDRAM: 4
PCI: 5
IDE: 3 (RAID)
SATA: 4 (RAID)
LAN: Gigabit Ethernet (3COM)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 2
USB 2.0: 8
COM: 2

ASUS P4C800 Deluxe Gold поражает разнообразием фирменных технологий! Instant CD позволяет проигрывать компакт-диск, не включая компьютер, для этого на клавиатуру наклеиваются специальные стикеры для управления данной функцией. Встроенная звуковая карта умеет определять, к какому гнезду какие аудиоустройства подключены. ASUS P4C800 Deluxe Gold умеет выдавать голосовое сообщение через интегрированный аудиоадаптер на русском языке (английский по умолчанию), то есть способен вполне понятно сообщить о возникших неполадках; правда, для этого должны быть подключены колонки. Кстати, вы имеете возможность записать собственные аварийные сообщения. Любители опасных экспериментов всегда смогут восстановить BIOS с дискеты, а также использовать утилиту автоматического разгона системы (Overclocking).

CHAINTECH 9EJL1

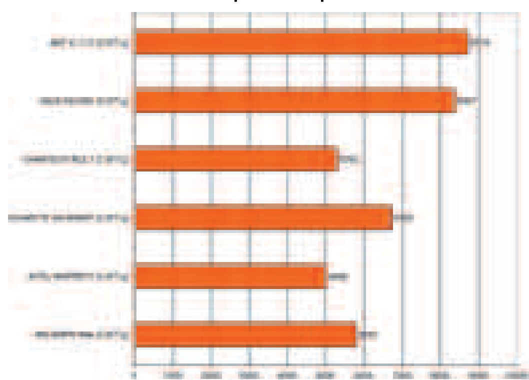
ЦЕНА (У.Е.): 90



Чипсет: i845E (FSB533)
DDR SDRAM: 2
PCI: 6
IDE: 2
SATA: нет
LAN: 100Мбит Ethernet (Realtek)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): нет
USB 2.0: 6
COM: 2

Системная плата экономичного класса. При установке пользователь сталкивается с большим количеством перемычек, которые непонятно подписаны, что усложняет сборку компьютера, полиграфия и содержание руководства так же оставляют желать лучшего. Тем не менее, расположение коннекторов достаточно удобно. На коробке изображены фирменные круглые IDE-шлейфы, однако в комплекте мы нашли только обычные плоские. Несмотря на скромную цену, Chaintech 9EJL1 имеет все необходимое для нормальной работы: сетевую карту, шестиканальный звук, 6xUSB 2.0. Это единственная материнская плата в нашем обзоре с шестью PCI-слотами. С помощью программы CPUBoost есть возможность регулировать FSB, не выходя из Windows, а при перезагрузке система демонстрирует номинальную и реальную (с учетом разгона) частоту процессора.

PCMARK 2002 рейтинг работы с памятью.



Платы с двойным DDR–контроллером заметно выделяются, превосходя своих конкурентов в среднем в полтора раза.

СОВЕТ: По опыту, RAID в настольных системах не дает каких-то особых преимуществ. Однако настраивать его достаточно сложно, у нас не раз возникала проблема с установкой Windows на машину с RAID-массивом. По нашему мнению, RAID имеет смысл использовать только для серверных и других специализированных систем. Если же вы решили заняться видеомонтажом, то достаточно иметь два жестких диска, организовав работу так, чтобы с одного HDD видео проигрывалось, а на другой записывалось. Таким образом удастся избежать частых конфликтов доступа к памяти и повысить производительность системы.

Обычно материнская плата оборудована двумя IDE-контроллерами, однако встречаются образцы и с большим их количеством. Например, у Gigabyte SINXP1394 2 дополнительных IDE-контроллера. Однако стоит учесть, что для использования устройств, подключенных к дополнительным IDE, придется устанавливать специальные драйвера.

К IDE подключатся Parallel ATA-шлейфы, они обычно широкие и нарушают необходимую для нормального охлаждения циркуляцию воздуха в корпусе, поэтому в комплектацию некоторых плат (например, ABIT IC7-G) входят фирменные круглые IDE-соединители.

В современные платы интегрируют также контроллеры SATA (Serial IDE). Они несколько быстрее Parallel ATA (150 Мбит/с против 133 Мбит/с). Последовательный интерфейс позволяет подключать винчестер прямо к работающему компьютеру. У Gigabyte SINXP1394 для большего удобства этой процедуры даже есть возможность вынести SATA-разъемы на заднюю панель системного блока. Кроме того, SATA-шлейфы более тонкие, удобные при монтаже и не преграждают путь воздушным потокам.

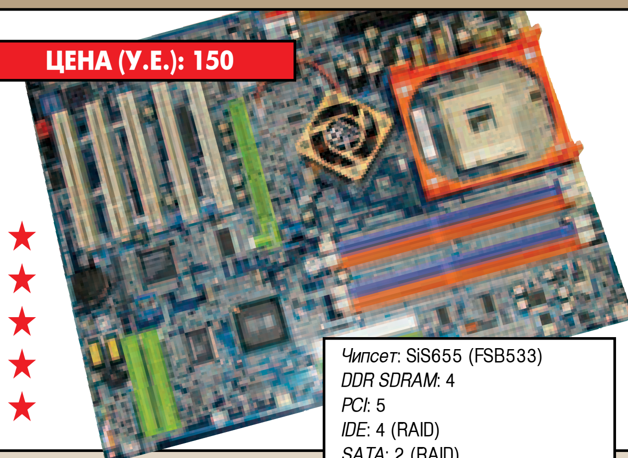
СОВЕТ: Однако спешить с покупкой SATA-винчестера пока не стоит, ведь наше недавнее тестирование показало, что ощутимого прироста в скорости они не дают, зато стоят гораздо дороже традиционных. А если вам нужно часто подключать переносной HDD, то вы можете это делать, купив специальный HDD-бокс с интерфейсами USB 2.0 или FireWire (IEEE1394), в который вы установите обычный жесткий диск.

Интерфейсом USB 2.0 снабжены все современные материнские платы. Через него вы можете подключить принтер, сканер, MP3-плеер, WEB-камеру, клавиатуру, мышь и другие устройства. Как правило, для нормальной работы нужно не менее шести портов. Если вас привлекает видеомонтаж, то вам понадобиться FireWire (IEEE 1394). Ведь именно такие контроллеры большинство цифровой видеотехники использует для передачи цифрового потокового видео. В цифровой видеотехнике этот интерфейс иногда называется i-link. FireWire (IEEE 1394) также позволит соединить компьютеры в высокоскоростную сеть.

СОВЕТ: Подумайте, будете ли вы использовать IEEE 1394 и Gigabit Ethernet LAN-адаптер. Чипы этих устройств стоят дорого и потому влияют на цену системной платы. Зачем же платить за то, что никогда вам не

GIGABYTE SINXP1394

ЦЕНА (У.Е.): 150



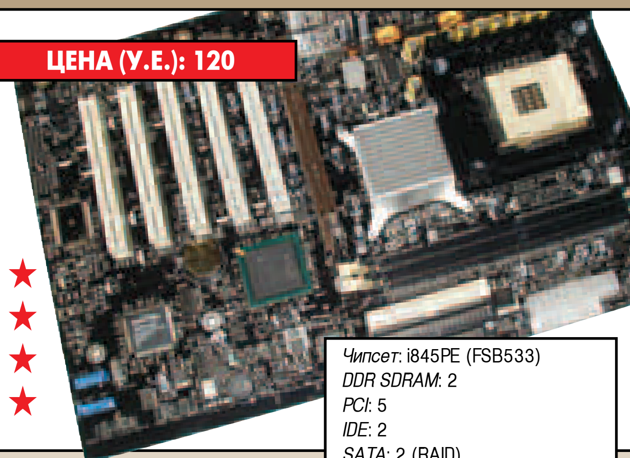


Чипсет: SiS655 (FSB533)
DDR SDRAM: 4
PCI: 5
IDE: 4 (RAID)
SATA: 2 (RAID)
LAN: Gigabit Ethernet (Intel)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 6
COM: 2

Самая экзотическая материнская плата в нашем тестировании. Рядом с процессором устанавливается модуль стабилизации напряжения CPU с красивым светящимся вентилятором. При порче микропрограммы на одной микросхеме BIOS загрузка производится с другой. Но самое главное преимущество – поддержка двухканального DDR400, благодаря чему Gigabyte SINXP1394 стал одним из самых быстрых по рейтингу памяти среди плат на шине 533МГц (как видно на графике PCMark 2002). Нельзя также забыть о замечательном оформлении платы: для большего удобства перемычки и коннекторы окрашены в разные цвета, а в комплекте имеется цветное руководство по сборке системы. Единственное нарекание вызывает отсутствие перемычки сброса настроек BIOS, для этого приходится вынимать батарейку. Также Gigabyte SINXP1394 выделяется среди других 533 МГц плат наличием SATA и FireWire (IEEE 1394).

INTEL D845PEBT2

ЦЕНА (У.Е.): 120





Чипсет: i845PE (FSB533)
DDR SDRAM: 2
PCI: 5
IDE: 2
SATA: 2 (RAID)
LAN: 100Мбит Ethernet (Realtek)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): нет
USB 2.0: 6
COM: 1

Intel D845PEBT2 рассчитана на инженера-исследователя: к устройству прилагается диск с подробнейшей технической документацией, а на плате много перемычек с непонятными названиями, зато у джамперов есть удобные хвостики. Для самостоятельной установки потребуются специальные знания, но вы можете приобрести Intel D845PEBT2 в составе уже готового компьютера. Данная системная плата достаточно капризна при работе с памятью, потому DDR-модули придется подбирать самостоятельно. Надо ли говорить, что Intel D845PEBT2 совершенно не предназначен для разгона системы. Из преимуществ платы нужно выделить быструю загрузку. Фирменный BIOS позволяет вести журнал (логировать), составлять и сохранять в дополнительной памяти профили настроек. Что касается недостатков, то AGP-слот слишком близко расположен к памяти, что усложняет монтаж видеокарты и модулей DDR.

понадобится? С другой стороны, интегрированный на материнской плате чип стоит дешевле, чем микросхема на внешнем контроллере, то есть если вы планировали использовать эти технологии, вам выгоднее купить плату со встроенными контроллерами.

Интегрированный контроллер Gigabit Ethernet у ABIT IC7-G разработан компанией Intel, поэтому он общается с чипсетом по специализированной шине, что положительно влияет на скорость работы в сети.

СОВЕТ: *Встроенные звуковые адаптеры плат из нашего обзора вполне можно использовать с домашней аудиосистемой при просмотре DVD-фильмов. Если же вы всерьез занимаетесь музыкой, то встроенный звук можно отключить с помощью перемычки и установить аудиокарту по вашему вкусу.* ■

ВЫВОДЫ

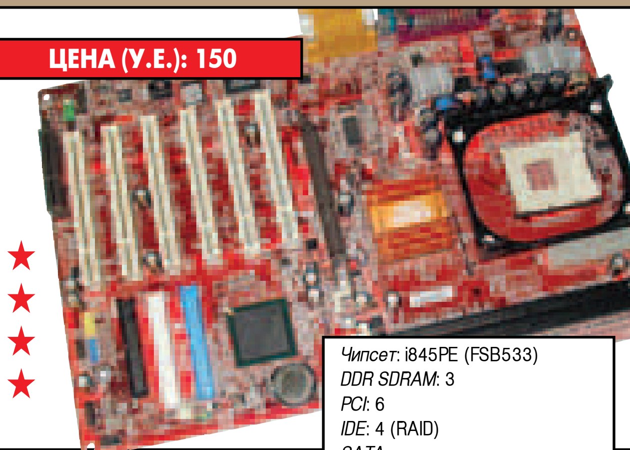
Мы выбрали ABIT IC7-G как самое скоростное решение. ASUS P4C800 Deluxe Gold заслужил звание «лучшей покупки» благодаря большому разнообразию пользовательских функций и высокой производительности и несколько меньшей цене.

СОВЕТ: *Если вы хотите добиться отличной работы современных игр, то совсем не обязательно наращивать мощь процессора. 3DMark 2003 показал, что при замене P4 2.4 ГГц (шина 533 МГц) на P4 3.0 ГГц (шина 800 МГц) скорость игр увеличивается лишь на 11-15%. А вот при установке более мощного видеоадаптера (например, Gigabyte GV-R96P128D/128M (Radeon 9600 Pro) вместо использованного при тестировании плат ASUS V9480/128M (GeForce4 Ti4800 SE) 3DMark продемонстрировал 50% прирост! На P4 3.0 ГГц видеочипсет nVidia GeForce4 Ti4800 SE дал лишь 1657 единиц (3DMark 2003), в том время как ATI Radeon 9600 Pro – 3251. А ведь на деньги, сэкономленные при покупке более дешевого процессора, можно купить топовую видеокарту и при этом выиграть в производительности при обработке 3D-графики, а значит, и в играх! Для такой стратегии «недорого, но сердито» хорошо подходит Gigabyte SINXP1394, поскольку в нем сочетаются наличие самых современных контроллеров и приемлемая цена.*

MSI 845PE MAX2-FIR

ЦЕНА (У.Е.): 150

★★★★



Чипсет: i845PE (FSB533)
DDR SDRAM: 3
PCI: 6
IDE: 4 (RAID)
SATA: нет
LAN: Gigabit Ethernet (Intel)
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 6
COM: 1

Еще одна системная плата с FSB 533 МГц и богатыми возможностями: это и Gigabit Ethernet, и FireWire, однако MSI 845PE Max2-FIR проигрывает Gigabyte SINXP1394 из-за отсутствия SATA и двухканального контроллера DDR400. А значит, MSI 845PE Max2-FIR проигрывает в скорости доступа к памяти, но он все-таки выше, чем у Intel D845PEBT2 и Chaintech 9EJL1. На материнской плате очень хорошо расписаны все перемычки, в комплекте идет качественная инструкция и большое количество разнообразных утилит для мониторинга, разгона системы, оптимизации памяти и тому подобного. Watch Dog Timer позволяет восстановить настройки BIOS по умолчанию, если система не загружается. MSI 845PE Max2-FIR попал к нам в OEM-поставке, так что оценить комплектацию мы не смогли, но, судя по описанию данного продукта, взятого из Интернета, содержимое коробки сильно уступает Gigabyte SINXP1394.

КОНФИГУРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРОВ НА ПЛАТФОРМЕ INTEL

Мы рады предложить вам новый раздел, цель которого – помочь вам подобрать наиболее оптимальную конфигурацию нового компьютера или сделать upgrade уже имеющегося в зависимости от ваших запросов.

HI-END

Процессор : Intel Pentium 4 3.0ГГц ($430)
Кулер: GlacialTech P4 S478 Igloo Diamond 4100 ($15)
Матплата: ABIT IC7-G ($210)
Память: 256M Samsung DDR PC3200 4 планки ($45X4=$180)
Видеокарта: ATI Radeon 9800PRO ($450)
Винчестер: 200G Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y200P0 ($250)
DVD/CD: Sony DRU-500A DVD-/+R/RW ($400)
Корпус: Thermaltake Xaser II A6420 420W P4 ALUMINUM 5Fan ($200)
Монитор: 17" Samsung SyncMaster 172T TFT ($550)
Клавиатура/мышь: Logitech Cordless Desktop ITOUCH radio ($80)
Аудиосистема: Creative MegaWorks 510D ($350)

$3115

MIDDLE-END

Процессор: Intel Pentium 4 2.4ГГц ($180)
Кулер: GlacialTech P4 S478 Igloo 4200 3000rpm ($5)
Матплата: Gigabyte SINXP1394 ($150)
Память: 256M Samsung DDR PC3200 2 планки ($45X2=$90)
Видеокарта: ASUSTeK V9560TD (GeForce FX5600) ($180)
Винчестер: 120G Samsung SV1204H ($100)
DVD/CD: Plextor PX-320A CDRW/DVD ($150)
Корпус: Chieftec DX-01BDU 360W DRAGON P4 ($100)
Монитор: 15" Samsung SyncMaster 151P TFT ($350)
Мышь: Logitech M-BD69 OEM (Pilot Wheel Optical USB&PS/2) ($13)
Клавиатура: Logitech Internet Navigator ($35)
Аудиосистема:
Genius SW-5.1 (Wood) ($80)

$1433

LOW-END

Процессор: Intel Celeron 1700 (S478) ($60)
Кулер: GlacialTech P4 S478 Igloo 4200 3000rpm ($5)
Матплата: Chaintech 9EJL1 ($90)
Память: 512M Hyundai Hynix DDR PC2100 ($60)
Видеокарта: ATI Radeon 9000 ($60)
Винчестер: 40G Seagate Barracuda 5400.1 ST340015A ($60)
DVD/CD: DVD ASUSTeK E616 ($50)
Корпус: Microlab M4103 WHITE 350W P4 ($40)
Монитор: 17" Samsung SyncMaster 757NF ($230)
Мышь: A4tech SWOP-45 ($10)
Клавиатура: Chicony KWD-820 ($5)
Колонки: Sony SRS-PC35 ($20)

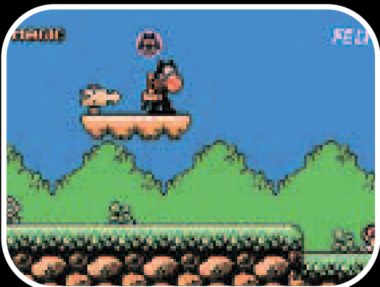
$690

FELIX THE CAT

★ **Платформа:** NES, Game Boy
★ **Издатель:** Hudson
★ **Разработчик:** Hudson
★ **Дата выхода:** 1992 год
★ **Эмулятор:** JNES

Популярнейший мультяшный кот стал героем одного из лучших платформеров для NES. Впервые игра попала мне в руки аккурат в те времена, когда одноименный сериал демонстрировался по одному из российских телеканалов. Не отягощенный оригинальным сюжетом, он все же послужил отличной основой для игрового мира. Кот Феликс, вооруженный магической сумкой, не только прыгает по платформам, собирая призы, но и может, к примеру, летать на разнообразных воздушных кораблях и опускаться под воду в батискафе. Игра изобилует интересными магическими предметами, оригинальными боссами, бонус-уровнями, – все это никак не дает заскучать.
Кота Феликса стоило бы назвать пацифистом – даже в инструкции предлагается считать врагов «партнерами по игре», терминов «оружие» и «убить» также найти не удалось. К сожалению, в наше время «дружественные к детям» платформеры – за редким исключением – абсолютно неконкурентоспособны ★





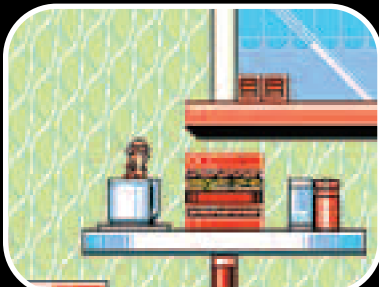
Волшебная сумка поможет справиться с любым противником.

CHIP 'N DALE: RESCUE RANGERS

★ **Платформа:** NES
★ **Издатель:** Capcom
★ **Разработчик:** Capcom
★ **Дата выхода:** 1990 год
★ **Эмулятор:** JNES

Классика жанра, изобилующая оригинальными находками, а также идеально передающая атмосферу мультсериала.
Кардинальных отличий от привычных владельцам NES подражаний сериалу Mario здесь немало. Ведь высокая скорость, с которой передвигаются все без исключения герои, – редкость для NES. Еще одна оригинальная находка – то, что основу геймплея составляют... операции с ящиками. Их можно метать во врагов, в них прячутся и из них же строятся платформы, позволяющие допрыгнуть до ранее недоступного места. Наконец, самая известная фишка – возможность не просто играть вдвоем, но еще и... взаимодействовать друг с другом. Представьте себе, что вы взяли да швырнули своего напарника аккурат на кактус. Эмоций – масса.
На NES вышло две игры этой серии, но в России распространялась и так называемая «третья» – хак какого-то боевика, где были просто заменены спрайты главных героев. Не путайте. ★





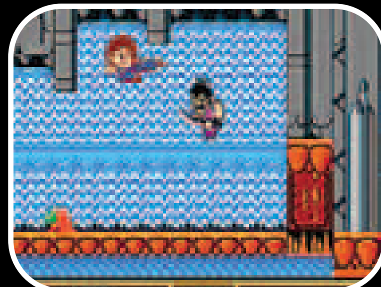
Вторая часть игры отличается только уровнями да сюжетом.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

★ **Платформа:** NES, TurboGrafx-16
★ **Издатель:** Hudson
★ **Разработчик:** Hudson
★ **Дата выхода:** 1990 год
★ **Эмулятор:** JNES

Игра имеет к Джеки Чану отдаленное отношение, во времена NES широкой известностью не пользовалась, однако взглянуть на нее стоит – хотя бы ради концептуальной графики.
Сюжет незамысловат: есть герой со своим дедулей-наставником, похищенная девушка, а также злобный враг. Кажется, нетрудно представить себе, как это выглядит... а вот и нет. И летящий на облаке старичок, и сумасшедшие по задумке боссы, и пейзажи – чисто японские, к слову, – все это нарисовано поистине волшебно. Юмор, свойственный фильмам с Джеки Чаном, выражается разве что в анимации героя – попробуйте сравнить выражение его лица в различных ситуациях. Из приемов герой использует в основном банальный удар кулаком, однако есть и особые атаки, расходовать которые следует осторожно. По жанру игра близка к платформерам, прыгать придется даже больше, чем драться.
Особую ценность игре придают бонус-уровни, а если быть точным – сам процесс их поиска, уж очень хорошо они запрятаны. ★





Водопад постепенно сносит Джеки вниз – приходится прыгать.

DARKWING DUCK

★ **Платформа:** NES, Game Boy
★ **Издатель:** Capcom
★ **Разработчик:** Capcom
★ **Дата выхода:** 1992 год
★ **Эмулятор:** JNES

Представлять «Черного прыща», надеюсь, никому не надо. Одна из самых мощных игр для NES по мотивам диснеевских мультфильмов считается крайне удачным подражанием Megaman.
О приключениях робота-в-голубом-шлеме я вспомнил не просто так. Capcom свойственно заниматься самокопированием, и на сей раз все прошло удачно – это раз, и... пираты в свое время выпустили на базе Darkwing Duck «новую» игру серии Megaman/Rockman, минимально поработав над спрайтами и текстами диалогов – это два.
Основа игрового процесса – прыжки по платформам да стрельба по врагам, при этом особенно много времени уделяется зависаниям на разнообразных крюках и кольцах со стрельбой с одной руки. Герой также умеет закрываться плащом от пуль противника и применять несколько видов особого оружия. Из оригинальных находок в дизайне противников стоит отметить черепах, метающих во врага... свой панцирь. Боссы, как правило, позаимствованы из мультфильма, но иногда их появление притянуто за уши. ★



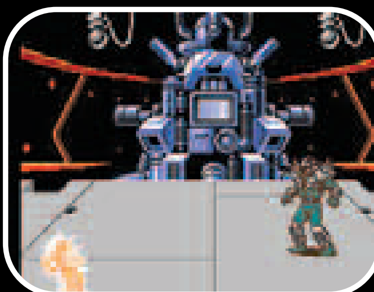


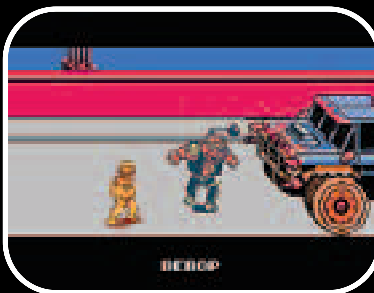
Одноименная игра на TG-16 выглядит симпатичнее, но внешность обманчива...

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE MANHATTAN PROJECT

★ **Платформа:** NES
★ **Издатель:** Konami
★ **Разработчик:** Konami
★ **Дата выхода:** 1992 год
★ **Эмулятор:** JNES

Качество графики в картриджевой игре напрямую связано с объемом информации в ROM'e, а TMNT3 со своими четырьмя мегабитами может сойти даже за игру для Mega Drive...
Интересно, что хоть на том самом Mega Drive есть своя игра «о черепашках», ни о какой всенародной любви говорить не приходится. А вот разработчики TMNT3 для NES умудрились позаимствовать из мультсериала и двух первых полнометражных фильмов абсолютно все, начиная с мелодий и дизайна локаций и заканчивая простыми и не очень монстрами. Добавьте к этому обилие фирменного юмора и, пожалуй, лучшую по тем временам графику...
Геймплей достаточно типичен для жанра beat'em up: есть обычные удары, атаки в прыжке да суперприемы, уникальные для каждого героя. Оружие черепашек слегка различается по эффективности – палка и меч попросту бьют чуть дальше, чем нунчаки, а применение суперприемов отнимает у героев жизненную энергию. ★



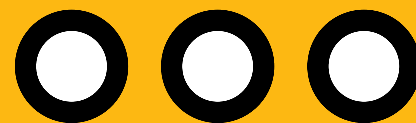


Этот Бибоп не имеет никакого отношения к известному аниме-сериалу.



ВТОРЖЕНИЕ МУЛЬТЯШЕК!

В проекты для NES в наше время всерьез играть могут лишь особо продвинутые фанаты – слишком уж слабы графика и звук. Тем не менее, взглянуть на них интересно и тем, кто хочет освежить в памяти счастливое детство, и любителям покопаться в истории индустрии. Еще один показательный пример: российские пираты стали потихоньку выпускать... «новые» игры для PS one, на деле представляющие из себя эмулятор NES для PS one с одной-единственной (!) игрой на диске. Обложка при этом оформляется схожими по тематике скринами из проектов для консолей нового поколения. И ведь, наверное, рассчитаны такие релизы не только на тех, кто «обмануться рад»...



RETRO

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Банзай!

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ВЕРОНИКА ОРЕХОВА

Не все так просто, как кажется на первый взгляд – недостаточно взять и вылупиться из кокона–яйца. Серые крылья прорезаются чудовищно больно, и если нимб не желает держаться над «ангельской» головой, в дело идут скотч и проволока. Рано или поздно, но прилипнет, как миленький.

HAIBANE RENMEI, режиссер Токоро Томокадзу, телесериал,2002. Наш рейтинг: ★★★★★



Видишь ли ты четкую границу между сном и явью? Я – не то чтобы очень, тем более что где-то все это уже было… то ли в самой популярной книге человечества встречались эти прописные истины, то ли в детских фантазиях о несуществующих мирах, то ли в давешних неспокойных сновидениях.

В Федерации Серокрылых каждый просыпается, появляясь в реальном мире, где не задают лишних вопросов, не совершают ненужных действий, где жизнь проистекает точно по часам, бьющим со старой башни. Есть Город с просто людьми, есть Стена, даже и прикасаться к которой для Серокрылого – табу (а уж заглядывать за нее – и подавно!), это каждому малышу Серокрылому, проживающему в Старом Доме, известно. И горе тому, кто осмелится нарушить заведенный порядок вещей, потому что на каждого найдется угомон в лице местных управленцев – неких высших из все тех же Серокрылых, которые, вероятно, знают о Городе, Старом Доме и даже Стене все. Знают, но помалкивают.

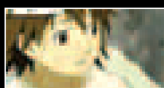
Прочие Серокрылые – далеко не ангелы, несмотря на то что все классические атрибуты при них: крылья, нимбы и уважение, умиление, изумление ими простых смертных, городских жителей. Ко всему этому у каждого характер, товарищами данное после пробуждения имя, свой собственный сон, предшествующий появлению не то в «гетто», не то в убежище под названием Старый Дом – и полное отсутствие воспоминаний о прошлой жизни. Каждый из них мил, благодушен, готов помочь окружающим, каковые в свою очередь оплачивают их доброжела-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете вступительный ролик сериала Haibane Renmei; трейлер корейского полнометражника Wonderful Days; вторую серию экспериментального аниме Blame!; ролик фильма Party 7, снятый режиссером новеллы «Мировой рекорд» из сборника «Аниматрица»; клип Extra на композицию Кена Исии; клип Secret Garden популярного J-Rock-исполнителя Камуи Гакта.







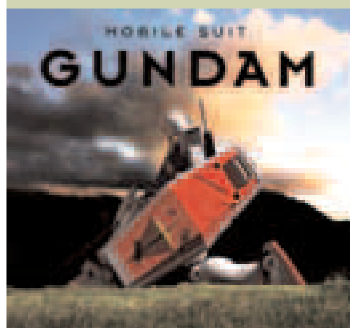


135 МБ ВИДЕО!



ПРЕЗИДЕНТ BANDAI VISUAL Кадзуми Кавасиро объявил о том, что выход на экраны фильма Steamboy переносится с грядущей осени на 2004-й год. Объясняется это тем, что финальные эпизоды ленты требуют гораздо больших финансовых и трудовых вложений, чем предполагалось изначально. Напомним, что фильм вот уже 15 лет с большими перерывами снимает Кацухиро Отомо, создатель «Акиры».

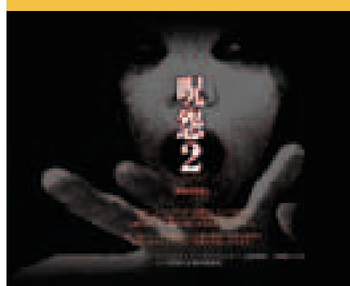
26 СЕНТЯБРЯ в Японии на DVD выходит сборник Gundam Evolve+, куда войдут пять короткометражных аниме-фильмов, каждый из которых посвя-



щен конкретной модели боевого доспеха: RX-78-2 GUNDAM, RX-178 GUNDAM MK-II, GF13-017J G-GUNDAM, RX-78GP03 DENDROBIUM и Nu GUNDAM – последняя модель спроектирована эксклюзивно для сборника.

В АВГУСТЕ в японском прокате появится долгожданный сиквел фильма ужасов «Зависть» (Juon). Фильм еще не завершен, но уже известно, что эта дилогия, как и знаменитый киносериал «Звонок», будет переснята американцами – правами на западный римейк обладает Сэм Рейми, намеревающийся привлечь к режиссуре автора оригинала, Такаси Симидзу. Ролик «Зависти-2» вы найдете на нашем диске.







тельность простыми благами цивилизации – одеждой, электричеством, отоплением и обучением их ребятни. Серокрылые вообще не ангелы, потому что вокруг, определенно, не Небо – всякий из них приходит сюда, чтобы прожить от сих до сих, очиститься, а после продолжить свой путь. Куда? Никто не знает. Остающиеся же спокойно провожают друзей, то ли возносящихся в столпе света в неведомые дали, то ли исходящих за ту самую таинственную неприкосновенную Стену. Сами продолжают выполнять свою собственную задачу. Все вместе, но каждый за себя.

Другие живут, наполняясь гармонией, в ожидании сигнала к отбытию – а кому-то приходится искупать. Горе, горе тому, чьи крылья при пробуждении или чуть после оказались черны. Мало спрятать их в самодельный кожух, мало очистить лекарством пепельные перья, когда душа твоя не чиста, когда прошлое воплощение, о котором ты не помнишь ничего, прервано, изничтожено, скорее всего, твоими же руками, и вот только от этого знания о себе никуда не скрыться. А раскаяние, его в аптеке не купишь, здесь и сейчас оно не становится настоящим, потому что вина остается виной, и невидимый червячок точит изнутри, не давая успокоения, возможности принять окружающий мир в себя, наполниться им. Почувствовать себя живым и настоящим. Подняться по лестнице до верхней сту-





пеньки. Исчезнуть, чтобы жить. И каждый день проживать с ненастоящей улыбкой на лице и с ощущением собственной неправоты – в сердце, стараясь «быть хорошим». И каждую ночь снова и снова видеть страшный, бесконечный свой сон про Дорогу оттуда сюда, которую ты однажды выбрал сам. Не ту Дорогу.

Ты не негодный Серокрылый, ты не бракованный ангел, просто ты устал и напуган тем, что окружающие спокойно существуют, работают, ждут, когда для каждого из них прозвенит третий звонок, и носят, как повседневную одежду, свои чистые пепельные крылья, а у тебя в них стыдные черные перья. Однажды, правда, все равно все закончится, и ты поймешь, что никто тебя не держал, а ты сам и только сам цеплялся за то, что сделал не так когда-то – не здесь и не сейчас. Неплохо было бы еще ко всему прочему, если бы кто-то взял и в тебя поверил – крепко поверил, по-настоящему. Это, говорят, помогает.

Haibane Renmei («Федерация Серокрылых») – модное немодное кино. Достаточно короткое, чтобы хотеть увидеть еще, недостаточно длинное, чтобы успеть надоесть – тринадцать серий, ни больше ни меньше. Йоситоси Абэ и Rondo Robe, известные как создатели киберпанковского шедевра Serial Experiments lain, на этот раз тоже оказались скупы на яркие краски и бодрую музыку. В их представлении чистилище остается чистилищем и в будни, и в праздники – тем не менее, атмосфера создается светлая: способствуют чудные чистые фоны; незамысловатые в графическом исполнении, но характерные персонажи; почти незаметный, но естественно дополняющий собой все остальное звуковой ряд. Красивое кино без прямой сюжетной линии; кино для тех, кто не просто смотрит, но при этом слушает и измышляет. Похожее, например, на недобрые, но детские книжки жестокой, любимой шведской писательницы Астрид Линдгрен, где героической малышне все казалось, что они путешествуют по сказочным странам, а на самом деле они умирали, уходили, чтобы никогда уже не вернуться. Дети жестоки, и интересно лишь то, что здесь и сейчас, и совсем не дума-

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD с полнометражным фильмом Patlabor Movie III WXIII. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 августа!

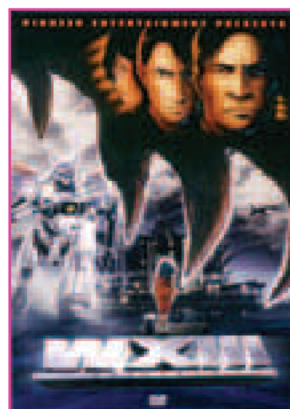
Вопрос:

По какому игровому сериалу не снято отдельного аниме?

1. PaRappa the Rapper
2. Pia Carrot
3. Policenauts

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Samurai X получает Василий Андросов из Якутска. Всвязи с неточностью в постановке вопроса мы допустили к жеребьевке все пришедшие на наш адрес ответы.



ется про то, что до и после.

Так вот, ты видишь ли четкую границу между сном и явью? Между каким-то другим миром и этим? Есть ли в тебе гармония? Принимаешь ли ты окружающую действительность в себя такой, какая она есть – без недовольства, без упреков, не с покорностью, но умиротворяясь ею, радуясь каждому дню? Знаешь ли ты, что будет после? Если нет, сильно уж не огорчайся – это значит, что ты просто все еще живой.

Кино про жизнь после смерти, похожее на сон. ■





В НАЧАЛЕ ОСЕНИ состоится американский дебют коллекционной карточной игры .hack//ENEMY, основанной на соответствующей мультимедийной вселенной (аниме, видеоигры, манга) от Bandai.



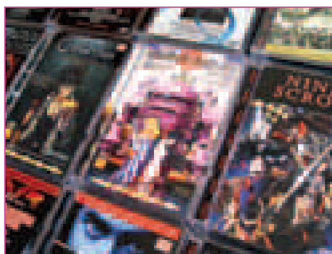
ПО ИНФОРМАЦИИ от японского подразделения Warner Bros., автор Evangelion Хидеаки Анно станет режиссером «живой» киноверсии классического аниме Cutie Honey. Создатель «Красотки Хани» Го Нагай в свое время стал первопроходцем в области хентая, однако Анно, говоря о будущей комедии, употребляет эпитеты вроде «развеселая» и «глупая». Глава рекламного отдела Warner Japan Синго Секинэ сравнивает фильм с «Ангелами Чарли» и надеется на успех в том числе и у женской аудитории. Съемки идут с начала июля, а выйдет Cutie Honey в следующем году. Любопытно, что другой источник, газета «Хоти Симбун», называет в качестве режиссера не Анно, а Кадзую Цурумаки, автора незабвенного FLCL.



СПИЛБЕРГОВСКАЯ студия Dreamworks рассчитывает выпустить «Актрису тысячелетия» режиссера Сатоси Кона (Perfect Blue) в этом сентябре. Учитывая ранг прокатчика, вслед за выходом картины в Штатах можно рассчитывать и на российский дебют. Схожая судьба наверняка ждет полнометражник Cowboy Bebop, изданный на Западе подразделением Columbia Pictures.

ПОДРОБНО О «КУСАЧИХ» ЦЕНАХ

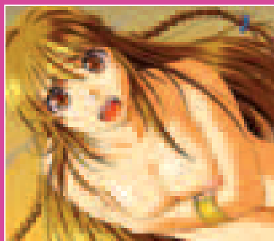
Мы пообщались с Дмитрием Федоткиным, руководителем компании MC Entertainment – первого и пока единственного российского видеопрокатчика, выпускающего аниме на DVD и VHS. Недавно «Банзай!» сообщал о снижении розничных цен на все диски компании до уровня в 300 рублей, однако вскоре стали поступать сигналы от читателей о том, что DVD по такой цене найти в продаже невозможно. Мы попросили Дмитрия прокомментировать ситуацию. По его словам, в начале лета MC Ent. действительно снижала цены на весь каталог своей продукции более чем на 50%, однако, несмотря на все ожидания, реакция покупателей оказалась достаточно вялой – продажи DVD выросли лишь на 30%. Решено было вернуть цены на уровень 600-700 рублей – тогда же выяснилось, что новые релизы компании (например, «Виндария») продаются точно так же, как «Спригган», «Сакура» и «Манускрипт ниндзя», когда они стоили демпинговые 300 рублей. Возврат к старой ценовой политике следует расценивать не как желание нажиться на анимешном фэндоме: это сделано в целях накопления средств на закупку нового аниме. С другой стороны, руководство MC Ent. прекрасно понимает положение фэнов, многие из которых не могут позволить себе DVD за 700 рублей. Поэтому специально для анимешников будут проводиться распродажи дисков по сниженным ценам, о которых специально сообщат, в том числе и в нашей рубрике – а невзыскательные покупатели вообще могут приобрести эти же фильмы на VHS по 150-190 рублей за кассету. Дмитрий рассчитывает на понимание и поддержку фэнов, объясняя, что MC Entertainment не живет сверхприбылями: все полученные средства уходят на закупку лицензий. Как мы уже сообщали, до конца года компания планирует выпустить шесть новых аниме-фильмов. ■



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

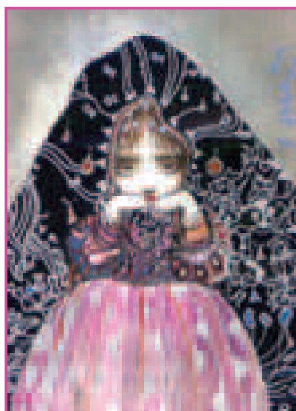
МЫ ВНОВЬ ЗАТРАГИВАЕМ ТЕМУ ХЕНТАЙНОГО АНИМЕ И ИГР

Сентябрьский выпуск «СИ» за прошлый год стал настоящей бомбой: журнал впервые рассказал о феномене хентая (то есть японских эротических и даже порнографических игр) так, как оно того заслуживает – без скабрезностей, глупых шуток и неуместных сравнений с «настоящими играми». Следующий «Банзай!» также будет посвящен этой пикантной теме, но на этот раз мы расскажем о хентайном аниме – его истории, входящих в него поджанрах, прорецензируем самые известные фильмы. И конечно же, вас ждут любопытные открытия на диске!



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

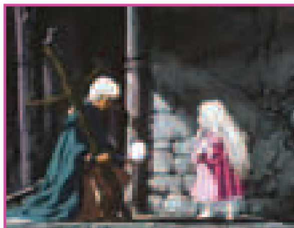


TENSHI NO TAMAGO

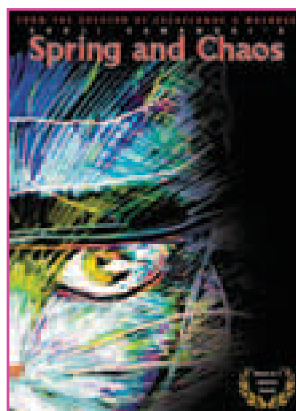
Режиссер Мамору Осии, 1985

★★★★★

Если уж Осии умудрился на основе романтической комедии снять жизненную драму, а «полицейскую» мангу превратил в философскую притчу, то его оригинальная работа «Яйцо ангела» – редчайший шедевр экспериментальной анимации. Плод сотрудничества с Йоситакой Амано, не просто определившим облик персонажей, но согласившимся стать художником-постановщиком всего действа, насыщенная религиозным символизмом и практически лишенная диалогов (всего десяток реплик на 75 минут экранного времени) история солдата и маленькой девочки обладает совершенно гипнотическим визуальным рядом.



Наиболее таинственное, артистичное и широко трактуемое аниме восьмидесятых – даже сам режиссер не в состоянии объяснить, о чем же оно. На DVD эта трансцендентальная медитация вышла только в регионе 2, однако настоящих киноманов данное обстоятельство вряд ли остановит. ■

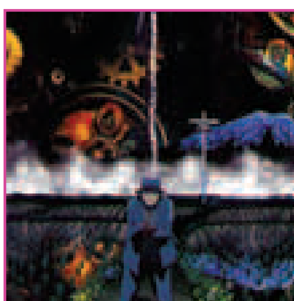


SPRING AND CHAOS

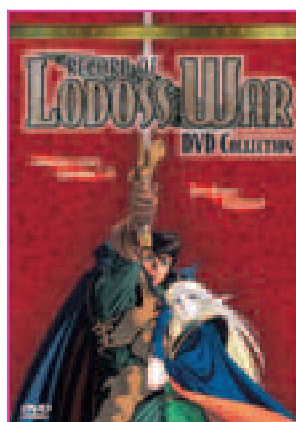
Режиссер Седзи Кавамори, 1996

★★★★☆

Поданные в сказочной форме эпизоды биографии Кэндзи Миядзавы (1896-1933), одного из величайших японских поэтов XX века, как это часто бывает с настоящими талантами, не оцененного современниками. Заменив людей на котов, используя компьютерную графику и замысловатую технику нелинейного монтажа, Седзи Кавамори (Macross, Escaflowne, Arjuna) построил жизнеописание Миядзавы с помощью присущих стихотворениям мастера аллегорий и абстракций, позволив зрителю увидеть окружающий мир так, как его представляет поэт – загадочным и романтичным.



В результате получилось весьма нетрадиционная для аниме (и для самого Кавамори, признанного мастера фантастических боевиков) картина, лучший памятник поэту от благодарных потомков. ■

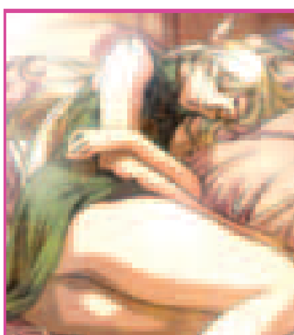


RECORD OF LODOSS WAR DVD COLLECTION

Режиссер Акинори Нагаока, Акио Сакаи и др., 1990

★★★★☆

На волне популярности «Властелина колец» наблюдается всплеск интереса к классическому фэнтези, и японским аниматорам есть что предложить интересующимся. Любой поклонник JRPG подтвердит, что в Стране восходящего солнца любят, ценят и знают толк в фэнтези. «Хроника войн Лодосса» – масштабный цикл из 13 OVA-эпизодов – экранизация романов; фэнтези чистейшее, рафинированное, каноническое и в высшей степени зрелищное. Здесь самые красивые эльфийки и крупные драконы, могучие маги и доблестные воины. Здесь своя атмосфера,



цельный мир и ненадуманные чувства. Главное – не перепутать этот релиз с более поздним телесериалом-продолжением 1998 года, слегка уступающим не только в качестве изложения, но даже в графике. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Текучка кадров в «Обратной связи» достигла летнего апогея. Герр Перестукин защитил свой диплом, с гордо поднятой головой вышел из ВУЗа и отправился решать накопившиеся проблемы. Достойная замена дивному гению обратного слова ищется, и пока тысячи кандидатов отстаивают длиннющую очередь на кастинг, до разбора корреспонденции дорвался человек, известный в стенах редакции под партийной кличкой «Рыжий». Для тех, кто не знаком с внутриредакционным жаргоном – на почту сегодня отвечает Валерий «А.Купер» Корнеев.



ЕКАТЕРИНА ШАТЦ

Ну, здравствуй, «Страна Игр», можно я тебя поцелую? Нет? Так, может, хоть рядом постою.

Теряюсь я, признаться, не знаю, как выразить безразмерное уважение и любовь, накопившиеся к милейшей редакции. Enchante. Низкий поклон за оформление журнала и сидишников. Лепота. За «Банзай!» же три земных поклона и девять простираний ниц. Реверанс Алексу Глаголеву, томный взгляд А.Куперу и стакан свежей крови «вампиру» Щербакову. Всем остальным нежнейшие объятия, а Перестукину – поцелуи.

Я отношусь к не то вымирающему, не то зарождающемуся виду девушек-геймеров. Как биологический вид я эволюционировала от «Денди» до PC, а теперь после ваших аппетитных приставочных сказок алчно взираю на консоли вновь. Отношение к нам у мужчин-игроков весьма неоднозначное (о местных продавцах разговор отдельный, в лучшем случае спросят: «Вы в подарок?» Словно себе я купить не могу). Все дышит дискриминацией. Опускают, проще говоря, ниже плинтуса, аж связываться неприятно. Хочу высказаться, наболело давно: ненавижу stealth-игры. Позор прятаться от врага, когда можно вломиться и устроить дебош. Не поверите, три девушки (16, 18, и 20 лет) с упоением одновременно резались в BloodRayne, Postal 2 и т. п., восхищаясь сценами насилия, садизма и жестокого обращения со всеми, ни мало не заботясь об «ориентации на мужскую аудиторию». Милейший образчик филантропии, не находите? И монстров мы убиваем не меньше и не хуже вашего. «Устроим глобальный массакр», – сказало эфемерное создание в розовом платьице и унеслось за диском. «Ага, – кивнули остальные, – и чтоб кровищи побольше». Да, и о «пиратстве»: вы вслух не говорите о самом страшном, но я лично видела FF X-2 для PC, нагло косившую под лицензионную. Не купила, но соблазн был практически неодолимым, каюсь.

Abgemacht!

За сим расписываюсь кровью,

г. Волгоград

Катя, вас ввели в заблуждение, и сейчас мы вас разблудим! FFX-2 на PC не может быть, потому что не может быть никогда! Даю слово настоящего жугдэрдэмидийна. А продавцы, штампующие неизвестно что с иллюстрациями из этой игры на обложках, будут гореть в аду – раз за разом проходя Simpson's Wrestling. Берегите кровь, Катерина. Живая вы нам нравитесь больше.



КОНСТАНТИН БУЛАХТИН

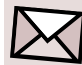
Давно собирался вам написать, но решился только сейчас. Вот, читаю в этом году журнал и не могу понять, почему вы так неистово раскручиваете игры Half-life2 и Doom III? Я в этом году жду выхода только двух игр: холфа и Max Payne 2: The Fall Of Max Payne. Моды к холфу вы выставляете на каждом CD! Да и моды к Максу выставляете, когда они есть! Но, как я понял, про продолжение Макса в своем журнале вы писать не собираетесь, хотите прилично заработать на рекламе игры Half-life2, на мой взгляд, вы просто эгоисты, лицемеры и циники, которые только хотят урвать побольше! В одном из журналов за прошлый год есть маленькая статейка, смысл которой сводится к следующему, что на такой-то студии находится в разработке продолжение игры Max Payne, и все. Может, вы все-таки посвятите несколько полос продолжению моей любимой игры??? Продолжаю: в номере 12 за этот год игре GTA:Vice city вы поставили 9.5 баллов, хотя в статье было написано, что в игре минусов нет. Если минусов нет, тогда зачем специально занижать оценки? Помнится, в Мафии было все супер, как вы писали. Но все-таки нашли повод докопаться до игры, и в итоге только 9 с половинной. Я уверен, что оценка Half-life2 будет все десять баллов, а если десятку не поставите, то какие, на хрен, вы беспристрастные журналисты, вы все в моих глазах будете купленными сверху! На этом все!

Я хотел задать больше вопросов, но пока это писал, забыл, что хотел спросить! Но ничего, я еще напишу!

kostya81@bk.ru

Уважаемый Константин!

Вы нас раскусили – мы цинично пиарим «холфу, кантру и доом» в погоне за легкой наживой. А на финнов мы обижены за то, что они не хотят нам давать скидки в типографии, поэтому про Max Payne 2 ничего и не пишем. Хотя там и вправду писать пока нечего – трейлер на E3 был ничего, но сама игра за ним не очень-то просматривалась. По поводу GTA:VC – игра лишена минусов в рамках своего жанра, своей ниши. «Мафия» тоже была великолепным проектом – но никак не шедевром всех времен и народов.



ИВАН 234

1) Интересно, насколько примерно последние вышедшие игры используют мощность PS2?

2) Ваши прогнозы относительно длительности жизни PS2? И реально ли на ней появление игр с графикой уровня DOOM 3?(не сейчас, а года через 2, например). Вышел же Quake 2 на PSone-и был не хуже ПК-версии.

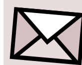
P.S. Это к теме письма не относиться, конечно, но вот вы можете себе представить чувства человека, который потратит деньги на ЛИЦЕНЗИОННЫЙ TEKKEN 4?

kenon_ru@mail.ru

1. Очень странный вопрос, на него даже программисты откажутся ответить. Пользуясь нынешними средствами разработки, можно и из 8-битной NES выдавить что-нибудь совершенно немыслимое, скажем, 10 лет назад. Но техническая сторона – только полдела, успех игры чаще зависит от мастерства дизайнеров и планировщиков.

2. Игры для PS2 будут активно издаваться еще года два. Без «срезания углов» графику уровня Doom 3 на PS2 воплотить вряд ли возможно. И позволю себе не согласиться – Q2 на PS one графически был ощутимо слабее оригинала.

Что не так с чувствами покупателя Tekken 4? Вот я давеча потратил 1700 рублей на лицензионный Guilty Gear X2. Жаба душила нещадно – но ровно до того момента, как включил приставку.



ROLAND DISCANE

Живи 1000 лет, «Страна Игр»! Пишет тебе житель славного города Снежинска (Челябинск-70). Этот город известен по игре MGS2 Substance. Кроме гиган-



MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

тских роботов и сумасшедших полковников-террористов у нас производят ядерные бомбы и сравнительно неплохой квас, но лучше в эту тему не углубляться, все страшно секретно.
Пиратство – плохо; занимайтесь играми, а не войной консолей – здесь вопросов нет и митинги закатывать не буду. Вопрос в другом. В номере 12 (141), июнь, все видео занимает один ролик Half Life 2, согласен, зрелище не для слабонервных, сердце останавливается при первом же выстреле из пистолета, но отсутствия видео к рубрике «Банзай!» это не оправдывает, не делайте так больше или предупреждайте заранее. Впрочем, один раз не смертельно. Я – за расширение рубрик «ОС» и «Банзай!» всеми своими руками, хорошего журнала должно быть много.

rolanddiscane@mail.ru

Увы, с такими вещами приходится мириться. Сложно предупредить об изменении содержания CD заранее – диск формируется в последнюю неделю работы над номером, к которому он приурочен, и при подготовке журнала мы не можем знать, что появится на диске к следующему номеру.



WERWOLF (SATANA))

КОГДА ВЫЙДЕТ СЕТЕВОЙ ИЛИ «МОРРОВИНД»? ВЕРВОЛФ (САТАНА) (KOGDA VIYDET SETEVOY ILI MORROWIND? WERWOLF

SMS-абонент (56925XX)

Тут, Сатана, такое дело... ты уж не гневайся, но сетевой вообще не выйдет. А Morrowind в России вышел на PC 4 октября 2002 года.
И купи телефон поновее, Caps Lock давно не в моде.



KONTOOR

Не хотят ли господа и GameLand выпустить журнал, полностью посвященный аниме? И еще – помните спец по «Звездным войнам»? Какие были отзывы? Я думаю, что можно сделать спец и по миру The Matrix. Как раз к ноябрю, к выходу «Революции». Наверное, людям будет интересно узнать о мире братцев Вачовски. Ведь это же тоже культовое кино, isn't it?

kontoor@land.ru

Хотят господа. Не то слово, как хотят. Более того – предварительная работа по журналу об аниме и манге уже идет.

Частично посвященный лукасовской вселенной номер «СИ» (май 2002 года) инспирировал самые разные читательские отзывы, причем большинство положительных. Обширный спецматериал по «Матрице» – очень интересная идея, тем более что она перекликается с задумкой Александра Щербакова, измыслившего воздвигнуть на хрупких страницах «СИ» многоэтажную монографию киберпанка как литературного и кинематографического явления. Ждите осенью.



DIONIS

Напишите (если знаете), где можно найти портал, ведущий неизвестно куда, или как его открыть. Мне он нужен для того, чтобы попасть в Лес Вечности. Там я хочу поздороваться с некой эльфийкой по имени Единорог Души.

Dionius@yandex.ru

Шестьсот восемьдесят четыре-бис.



ОЛЬГА

Есть ли хоть ничтожная возможность того, что Primal выйдет на PC? Появится ли, наконец, Buffy: The Vampire Slayer на PC, или я выход мимо ушей пропустила (такое со мной случается)? Растите и развивайтесь дальше, с наилучшими!

Оля, я с дурными вестями. Представляете, Sony Computer Entertainment не издает свои игры на чужих платформах, и поэтому Primal останется эксклюзивом для PS2. PC-версия «Баффи» анонсирована, но с тех пор от Fox Interactive ни слуху ни духу – даже даты релиза нет.



АРТУР ДАВЫДЕНКО

Можно ли как-то сделать, чтобы обыкновенная мышь, подключенная параллельно, определялась как джойстик? Если да, то как?

seriousarchi@mail.ru

Разве что собрав джойстик в корпусе мыши.



КОНСТАНТИН

Здравствуйте, Валерий!
Прочел Вашу статью про E3, и по этому поводу есть некоторые соображения. В вашем журнале написано, что выставка E3 получилась самая скучная за все время их проведения (интересный тер-

мин!). Я хотел бы поинтересоваться лично у вас, какая по счету выставка была самой интересной, и почему?

г. Красноярск

Доброго! Наиболее интересные выставки приходятся на момент, когда компании представляют новые игровые системы. В этот знаменательный период в борьбе за подвергающийся переделу рынок тратятся огромные суммы, и на качестве экспозиции это отражается напрямую. В конце концов, E3 существует даже не столько для демонстрации свежих игр, сколько для элегантного запудривания мозгов. Издатели стремятся перещеголять друг друга масштабностью шоу, каждый пытается привлечь внимание как можно большего числа журналистов, разработчики горят энтузиазмом, а сами приставки зачаровывают скрытым до поры до времени потенциалом. В этом плане крайне познавательной была E3 2000 года, где впервые сошлись вместе PlayStation 2, Xbox и GameCube, а Dreamcast еще не сдал своих позиций. Сейчас же рынок поделен, все громогласные анонсы ждут нас не раньше следующего года, и пропагандистские механизмы издателей работают далеко не на полную катушку.



DOMENER

Куда делась рубрика Widescreen? Надеюсь, эта рубрика скоро вернется в журнал.

domener@mail.ru

Вот и я надеюсь. Если нас таких много – вернется рубрика. Пишите, требуйте. Главред пока занимает выжидающую позицию.



КРЫС

Здравствуйте все, кто делает этот журнал. Не буду писать о том, что в вашем журнале мне нравится и не нравится. У меня к вам маленькая просьба, не могли бы вы дать электронные адреса (хотя бы несколько) людей, занимающихся такой прекрасной профессией как создание компьютерных игр. Меня очень сильно интересует этот процесс, в дальнейшем я хотел бы стать одним из них. Заранее благодарен. Если по какой либо причине вы не поможете мне, то хотя бы пришлите ответное письмо. Мол, так и так, чувак, хрена тебе лысого.

skydrome@serpantin.ru

Можем дать кепку в нагрузку. Крыс, адреса и контакты обычно печатаются в инструкциях от лицензионных компьютерных игр. Хочешь идти в игростроители – будь добр, раскошелься на игрушки, поддержи потенциальных коллег. Впрочем, у тебя вообще весь Интернет под рукой. Неужто так сложно заглянуть на сайты российских издателей?



DR. FAYST

Знаете, приобрел недавно Game Boy Advance, улет. Но одно маленькое недоразумение образовалось – у нас в Ростове я ни разу не видел картриджи к «Игровому Мальчику» (правильно перевел?). Если у кого-то из нашего города есть Мальчик, и если он/она сейчас читает этот журнал, пусть как только его дочитает, напишет мне (бюро знакомств, честное слово). Хочу написать пару слов о «Банзае!» – классная рубрика. Что советуете посмотреть в стиле Golden Boy?

dr.fayst@rambler.ru

Ростовчане и ростовчанки, вы все слышали. Если у вас есть мальчик – пишите доктору, он поможет. Герр Фауст, в прошлом выпуске «Банзай!» мы уже рассказывали о Colorful! – симпатичной вещице, ничуть не уступающей Golden Boy.

А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ «СИ»...

Избранные сообщения с форумов сайта http://www.gameland.ru.

Автор: Seiros. *Тема*: *А не деградация ли это?*
Меня все чаще мучает этот вопрос о PS2. Нет, про приставку я ничего плохого не имею, а вот игры на ней... Помню, как ждали MGS2:Sons of Liberty. Konamy умеет делать так, чтобы слюньки текли, а что мы получили? Ну, конечно, улучшенную графику, качественный звук, ну и увеличилось кол-во возможных действий. Это, конечно, все хорошо, но ведь это всего лишь прогресс технологии PS2. А сюжет... От MGS у меня остались лучшие впечатления, чем от MGS2. НО ВЕДЬ ЭТА БЕДА НЕ ТОЛЬКО С METAL GEAR!!!! Возьмем ту же Final Fantasy – диагноз тот же. Кину камень в любого, кто скажет, что FF10 лучше FF7 или лучше FF8.Что стало с сериалом Tekken? Безусловно, появились какие-то нововведения... но что-то все-таки теряется. В свое время Tekken3 – это действительно было НЕЧТО. А сейчас... так... неплохо, но не более. В этот печальный список можно также включить ACE COMBAT4. Так что нас ждет дальше?

Автор: Venom5. *Тема*: *Don?t worry, be Happy!*
Не мучайся, я поменяю твою PS2 на «прогрессивную» NES!

Автор: alien 3. *Тема*: *Знакомая ситуация*
Когда я был мелкий, играл днями и ночами в 8-битную Contra, и ни фига больше не надо было. А сейчас чем хорошее, тем играть менее интересно, другие интересы и все такое. Игры тут не виноваты, они хуже не становятся. Молодняк рубится – только треск стоит. Пойду-ка я в Dune 2 поиграю...

Автор: Neo. *Тема*: *Tenchu 3*
Очень неплохая игрушка. Мне она нравится даже больше, чем Metal Gear Solid 2. Все эти дурацкие автоматы, гранаты и приборы ночного видения уже надоели. Средневековая Япония намного прикольнее и интереснее. Единственное, в чем Tenchu 3 уступает MGS2, так это AI противников. Вспомните, как тщательно обыскивали помещения «Attack teams» в MGS2. А тут достаточно забежать за угол, и враг перестает вас преследовать...

Автор: KaiN. *Тема*: *«Корсары II»*
Я так понимаю, акелловцы начали делать продолжение первой части (оччччень, кстати, добрый гемец), но потом, подумав и перекурив, решили продаться треклятым буржуинам. Видать, клюнули на буржуйские тугрики. Короче, начали ваять игру по фильму (с Джонни Депом). Теперь гама должна выйти вместе с фильмом, как «Матерница». Что тут скажешь? Вместо злобного пиратского экшена с элементами рпг, мы (впрочем, как всегда) получим очередную голливудскую слюняво-сопливую историю про мальчика, который хотел стать пиратом. Потом плохие дядьки убили его семью, он поклялся отомстить. Вырос, влюбился в девушку-пиратку, всех победил... и Хеппи Энд.

Автор: Nagumo. *Тема*: *Японские девушки!!!*
Где то около трех лет назад мне удалось посмотреть кассеты с японской порнографией. И уж так они мне не понравились, что я с тех пор вообще никакого порно (кроме хентая) не смотрю. Понимаешь отаку: японки иногда попадаются ОЧЕНЬ красивые, особенно, когда они молоденькие, более того, мне ОЧЕНЬ нравится на них просто любоваться, например, когда они устраивают различные косплейные мероприятия или всякие романтичные фотки. Уж больно необычные у них выражения лиц... они такие светленькие, веселенькие, добрые и немного наивные. А поболтать с какой-нибудь японкой-анимешницей для меня является, наверное, основной целью всей жизни, то есть для меня японские девушки очень интересны.

Автор: Railgun. *Тема*: *Матрица*
Интересно, Олег Коровин играл в PC-версию Enter the Matrix? Как такой игре можно ставить 8? Матрица с наилевейшей графикой, выпадающими текстурами, пропадающими тенями... А квадратные колеса вы видели? И не надо говорить, что это вина параметра Low Object Detail – если его не включать, то колеса будут восьмиугольные!

Автор: Snake-V. *Тема*: *Статьи в «СИ»*
Меня просто возмутила статья о Resident Evil 0 в первом майском номере, купив журнал и увидев на обложке заветные слова, я как фанат «Резидента» первым делом прочитал эту статью, и что? И ничего, как раньше я ни черта не знал про игру, так ни чего не узнал после прочтения. Мне интересно хотя бы в общих чертах узнать весь сценарий (завязку про несправедливо-обвиненного преступника и т.д. и т.п. знают все давно), какие боссы появятся в игре (что за паук мелькал в роликах и на скринах), а вы мне про неудобное управление, сундуки и пререндеренные бэкграунды, короче, ощущения от статьи как от безалкогольного пива. Вот такой облом, блин.

Автор: Kairai. *Тема*: *Resident Evil*
Читатель хитрый очень. Он считает, что если игру ему никогда в жизни не суждено видеть, то это не страшно. Хочется ему, чтобы о сюжете все рассказали, о всех интересных моментах, а для полного оттягу еще и солюшен напечатали. Тогда можно не играть, сознание и так картинку нужную состряпает да начнет отображать прямо на глазной нерв. Но ему невдомек, что владельцы «Куба» за такое «описание» автора арбузами тухлыми закидают, а на надгробии напишут: «В его статьях было слишком много спойлеров».

В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮЛЯ



ОСи 4work

Последний номер из серии Спецов об OS

В номере:

В какой ОС удобнее работать? Да в Windows, конечно же! Если ты – секретарша... А если админ – тогда в UNIX. В этом номере мы решили окончательно поставить все точки над «и», «е» и прочими буквами. Мы не будем говорить, что Linux – это лучшая опера-ционка всех времен и народов и что в ней можно и работать, и играть, и в сетях ковыряться. Хочешь админить, кодить под сеть – use UNIX; строишь графики, подсчитываешь финансы, работаешь с текстом – use Windows; рисуешь, верстаешь, дизигнеришь – use Mac.

А также море хацкерского софта на диске!
All inclusive, all exclusive!

СПЕЦ ХАКЕР
(game)land
www.gameland.ru

Конкурс от журнала «Страна Игр» и компании Verbatim.

КОНКУРС

Приглядитесь к вопросам, перед вами зашифрованные преимущества носителей информации от компании Verbatim. Сумеете отгадать – призы ваши.
20 комплектов наушников с микрофоном ждут своих владельцев.
Итак, об играх вы знаете все или почти все. Посмотрим, что вы знаете о носителях информации!



Verbatim это:

1. Дочерняя компания корпорации Mitsubishi Chemical Media, которая изготавливает продукцию, предназначенную для хранения информации, а также расходные материалы для компьютеров.
2. У меня несколько дискет на столе лежит с такой надписью... Наверное, Verbatim – это дискета!!! Я угадал?
3. Фальшивое прикрытие, созданное мировым теневым правительством для организации Majestic-12, занимающейся исследованием технологий пришельцев.

В чем заключается высокая надежность и долговечность перезаписываемого компакт-диска фирмы Verbatim?

1. За успехами диска CD-RW фирмы Verbatim стоят революционные изменения, которые произошли в области материалов, используемых для оптической записи.
2. Как уже говорилось (а я не буду молчать и впредь) за надежностью и долговечностью дисков Verbatim стоит мировое теневое правительство. С помощью этих дисков и происходит порабощение населения планеты. Разве вы не видите?!
3. Диски упакованы в цельнометаллическую оболочку из сплавов титана. Испортить их невозможно! Впрочем, как и достать оттуда.

Что дала человечеству технология Metal Azo Blue, использующаяся в записываемых аудиодисках компании Verbatim?

1. В отличие от остальных «болванок», диски Verbatim записывают музыкальные композиции только признанных исполнителей. Халтуру и бездарщину такие диски просто не воспринимают.
2. Самый низкий коэффициент ошибок в пишущих дисководах компакт-дисков самых разнообразных марок и от самых разнообразных фирм-изготовителей
3. Теперь аудиодиски стали модного фиолетового цвета и также стали светиться в такт музыке. Девушкам нравится.

Зачем нужны цветные дискеты?

1. Для проведения концептуального Нового года. Дискеты используются в качестве елочных украшений.
2. Чтобы знакомые и приятели даже не думали «зажимать» дискеты под предлогом: «А не знаю, какая из них твоя». Теперь, ориентируясь по цвету, легко отыскать свою вещь даже на захламленном столе.
3. Цветные дискеты DataLife компании Verbatim позволяют Вам привести в порядок свою библиотеку дискет и привнести больше цвета на рабочее место.

Правильные ответы присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» или по электронной почте на contest@gameland.ru (с пометкой Verbatim). Ответы принимаются до 1 сентября.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

DARK FALL

Классический двухмерный квест в жанре нуар, как будто пришедший к нам из начала славных 90-х. Мрачная обстановка, малопонятный сюжет с детективной подоплекой...



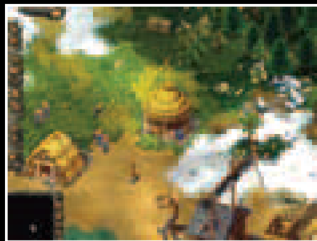
GHOST MASTER

Чернушная и весьма тонкая пародия на застеколье по имени The Sims. Вместо того, чтобы всячески пестовать членов типичной американской семьи, мы устроим им радикальное укрощение.



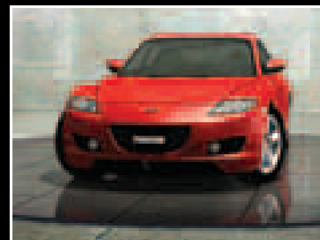
NORTHLAND

Real-time-стратегия в духе незабвенных Settlers. Ярко выраженный упор на хозяйственную часть, неплохая боевая часть, спрайтовая графика, забавные персонажи и несколько оригинальных моментов.



ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Chaser
- Civilization III
- Disciples II: Dark Prophecy
- Star Trek: Elite Force II
- Impossible Creatures
- Postal 2
- Tom Clancy's Raven Shield
- Rise of Nations

ФЛЭШКИ

- DOOM Parodie
- The Sword Tournament
- Snipers
- Cokehead

БОНУСЫ

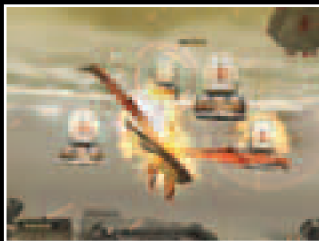
- Скринсейверы по игре Midnight Club II
- Иконки по игре Midnight Club II
- Арт к игре Pirates of the Caribbean

А ТАКЖЕ: Rym Draket, Space Quest Replicated, Strategic Command

CD2

ВИДЕО

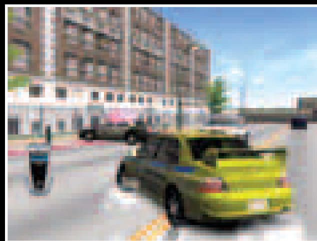
- Drakengard (Drag on Dragoon)



- EyeToy: Play



- The Fast and the Furious



А ТАКЖЕ: Freddy Vs Jason, Dino Crisis 3, Pirates of the Caribbean, Steel Battalion, The Lord of the Rings: The Return of the King, The Lord of the Rings: The Treason of Isengard, The Lord of the Rings: War of the Ring, Way of the Samurai 2, Worms 3D, Underworld, видео из рубрики «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ

- Лучшие демки с турниров: Killer LAN, CAL Invite, Shpil Odessa UT 2003, Stalker Quake3 1x1, No Comerz, CB Nations Cup Quake3
- Набор киберспортивных карт для Quake III Arena и Unreal Tournament 2003

СОФТ

PAINT SHOP PRO 8

Полнофункциональный графический редактор, не уступающий именитым дорогостоящим продуктам вроде Adobe Photoshop. Поддержка всех известных графических форматов и огромное количество возможностей.

LIGHT ALLOY

Один из лучших на сегодняшний день программных видеоплееров. Маленький, удобный, очень быстрый и очень надежный. Отлично работает со всеми форматами файлов, поддерживает субтитры и просто симпатично выглядит.

WINDOW FX

Программа для любителей красивого. Позволяет настраивать прозрачность окон и добавляет разнообразные интересные визуальные эффекты в Windows 2000 и XP.

МУЗЫКА

- Избранные треки, написанные композитором Акирой Ямаокой для игры Silent Hill 3.

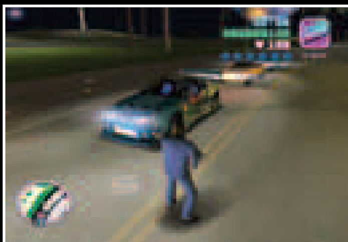
А ТАКЖЕ: Advanced XP Tweak, Bad Copy PRO, Clock Wise, CPU Cool, Dfolder Size, FreshUI, Hotkey Control, ICQ Forwarder, MPS Password, Manager, PMView, Reg Organizer, Slim Browser, SMS It, Spyware Blaster, ПАМЯТЬНИК, Советник, TV-agent, HomeCrypter, Download Master, AVP Lite, BS Player, DivX 5.0.5, Quick Time 6, ICQ 2003 PRO, Winamp 2.91 Full, Winamp 3.0 Full, Windows Commander, RealOne Player, Best Flash Player.

SHAREWARE ИГРЫ

- Air Xonix
- Arcade Balls
- Atomic Cannon
- Axy Snake
- Blupimania
- Bubble Booble
- Money Mania
- Pontifex 2
- Solid Spheres
- Wild Snake Pinball

ДОПОЛНЕНИЯ

Абсолютный хит весенне-летнего сезона – GTA: Vice City, насмотря на юный возраст уже успел обрости внушительным количеством разнообразных дополнений, в числе коих: Новые машины, First Person Mod, Run and



Fire Mod, Realistic Damage Mod, Super Wheels Mod. А также большая карта всего города и, на закуску, 100 (Сто!) скинов для главного героя.

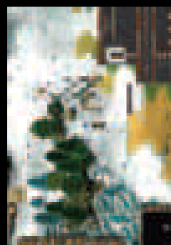
А ТАКЖЕ:

Официальные карты для Celtic Kings, Higher Difficulty Mod и Kangero Mod для Diablo II, Психоделический аддон Halfquake Amen для Half-Life, Карты для Heroes IV, Официальный аддон Insect Invasion, а также бонусные существа для Impossible Creatures, Плагины для The Elder Scrolls III: Morrowind, Пять топовых модулей для Neverwinter Nights, Синглплеерные миссии, дополнительная техника, а также мод Lego Wars для Operation Flashpoint, Четыре маргинальные модификации Postal 2, Официальные карты для Raven Shield, Моды Shigocraft и Wormcraft для StarCraft.

ДРАЙВЕРЫ

- ATI Catalyst 3.5 Driver – Windows XP/2000
- ATI Catalyst 3.5 Driver – Windows ME/9x
- VIA Hyperion 4in1 Driver ver. 4.47
- VIA Hyperion 4in1 Driver v4.48

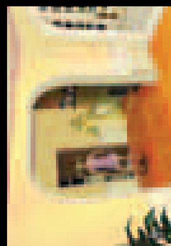






NORTHLAND

Real-time стратегия в духе назабвенных Settlers. Ярко выраженный упор на хозяйственную часть (главное не запутаться во многочисленных ресурсах), неплохая боевая часть, спрайтовая графика, забавные персонажи и несколько довольно оригинальных моментов. Определенно не хит, а неплохое развлечение на пару-тройку теплых летних вечеров.





GHOST MASTER

В определенном роде чернушная и весьма тонкая пародия на застеколье по имени The Sims. Вместо того, чтобы всячески пестовать членов типичной американской семьи, мы устроим им радикальное укрощение. В этом нам помогут разнообразные призраки, упыри, вурдалаки и прочая миловидная нечисть. Сюда прибавим отличную трехмерную графику и большое количество возможностей.





DARK FALL

Классический двухмерный квест в жанре нуар. Мрачная обстановка, малопонятный сюжет с детективной подоплекой, нарисованные задники, многочисленные головоломки и старое доброе 640x480. Может быть эта игра и не очень выгодно смотрится на фоне высокобюджетных Syberia и Post Mortem, однако любителям стиля ретро она определенно понравится.

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Darkfall
- Ghost Master
- Northland
- Rym Draket
- Space Quest Replicated
- Strategic Command

SHAREWARE ИГРЫ
- Air Xonix
- Arcade Balls
- Atomic Cannon
- Axy Snake
- Blupimania
- Bubble Booble
- Money Mania
- Pontifex 2
- Solid Spheres
- Wild Snake Pinball

ДОПОЛНЕНИЯ
- GTA Vice City – Новые машины. First Person Mod. Run and Fire Mod. Realistic Damage Mod. Super Wheels Mod, большая карта всего города и 100 скинов для главного героя
- Официальные карты для Celtic Kings
- Higher Difficulty Mod и Kangero Mod для Diablo II
- Психоделический адд-он Halfquake Amen для Half-Life
- Карты для Heroes IV
- Официальный адд-он Insect Invasion, а также бонусные существа для Impossible Creatures
- Плагины для The Elder Scrolls III: Morrowind
- Пять готовых модулей для Neverwinter Nights
- Синглплеерные миссии, дополнительная техника, а также мод Lego Wars для Operation Flashpoint
- Четыре маргинальные модификации Postal 2
- Официальные карты для Raven Shield
- Моды Shigocraft и Worrncraft для Starcraft

ПАТЧИ
- Chaser
- Civilization III
- Disciples II: Dark Prophecy
- Star Trek: Elite Force II
- Impossible Creatures
- Postal 2
- Tom Clancy's Raven Shield
- Rise of Nations

ФЛЭШКИ
- DOOM Parodie
- The Sword Tournament
- Snipers
- Cokehead

БОНУСЫ
- Скринсейверы по игре Midnight Club 2
- Иконки по игре Midnight Club 2
- Арт к игре Pirates of the Caribbean

ВИДЕО
- Drakengard
- Eye Toy
- The Fast and the Furious
- Freddy Vs Jason
- Dino Crisis 3
- Pirates of the Caribbean
- Steel Battalion
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- The Lord of the Rings: The Treason of Isengard
- The Lord of the Rings: War of the Ring
- Way of the Samurai 2
- Worms 3D
- Underworld
- Видео из рубрики «Банзай»

СОФТ
- Paint Shop Pro 8
- Light Alloy
- Window FX
- Advanced XP Tweak
- Bad Copy PRO
- Clock Wise
- CPU Cool
- Dfolder Size
- FreshUI
- Hotkey Control
- ICQ Forwarder
- MPS Password
- Manager
- PMView
- Reg Organizer
- Slim Browser
- SMS It
- Spyware Blaster
- ПАМЯТЬНИК
- Советник
- TV-agent
- HomeCrypter
- Download Master
- AVP Lite
- BS Player
- DivX 5.0.5
- Quick Time 6
- ICQ 2003 PRO
- Winamp 2.91 Full
- Winamp 3.0 Full
- Windows Commander
- RealOne Player
- Best Flash Player

КИБЕРСПОРТ
- Лучшие демки с турниров: Killer LAN, CAL Invite, Shpil Odessa UT2003, Stalker Quake3 1x1, No Comerz, CB Nations Cup Quake3
- Набор киберспортивных карт для Quake III Arena и Unreal Tournament 2003

МУЗЫКА
- Избранные треки из игры Silent Hill 3

ДРАЙВЕРЫ
- ATI Catalyst 3.5 Driver – Windows XP/2000
- ATI Catalyst 3.5 Driver – Windows ME/9x
- ATI Catalyst 3.5 Control Panel
- VIA Hyperion 4in1 Driver v4.48



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 07 августа!/

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Грандиозное продолжение самого реалистичного файтинга всех времен! После первого раунда вы забудете, как вас зовут; после второго заговорите по-шумерски! Читайте нашу ударную рецензию на самую горячую заваруху со времен четвертой части VF! Также мы отпразднуем десятилетие со времен выхода первой игры великого файтинг-сериала от AM2!



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Очередная попытка Konami создать идеальную игру в вампирской серии на GBA. Впервые действие происходит в будущем, а в финале игрокам даже не придется сражаться с Дракулой!

ARMORED CORE 3

Робосимулятор от From Software в третьей инкарнации превзошел своих предшественников по всем статьям. Владельцы PlayStation 2, изголодавшиеся по зрелищным побоищам мехов, получили новую возможность опробовать шагающие танки в деле!

WILL ROCK

Серьезный Сэм на гречанщине: раззудись шотган, размахнись кастет! Где наша не пропадала? Да везде пропадала! Сможет ли заводной Билли заткнуть за пояс закаленного ветерана египетских побоищ? По зубам ли новоиспеченному герою античный пантеон? Читайте ответы на эти и многие другие вопросы в грядущем обзоре!

GOTHIC 2

Продолжение средневековых хроник в исполнении немецких игроделов. Черное – белое, добро – зло, много полигонов – мало FPS, страшные чудовища – соблазнительные кухарки, мечи – магия, артефакты – хитпойнты... Ну, в общем, вы поняли, да?

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная

ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Внимание!

Введена новая БЕСПЛАТНАЯ услуга – Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером в течение 3х дней на адрес любой фирмы.

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

FROM THE PRODUCER OF 'ARMAGEDDON' AND 'PEARL HARBOR'

JOHNNY DEPP

GEOFFREY RUSH

ORLANDO BLOOM

KEIRA KNIGHTLEY

A JERRY BRUCKHEIMER PRODUC

PIRATES of the CARIBBEAN

THE CURSE OF THE BLACK PEARL

CASCADE Film

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH JERRY BRUCKHEIMER FILMS A GORE VERBINSKI FILM JOHNNY DEPP GEOFFREY RUSH "PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL" ORLANDO BLOOM KEIRA KNIGHTLEY AND JONATHAN PRYCE MUSIC SUPERVISOR BOB BADAMI MUSIC BY ALAN SILVESTRI VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC COSTUME DESIGNER PENNY ROSE EDITED BY CRAIG WOOD STEPHEN RIVKIN, A.C.E. ARTHUR R. SCHMIDT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DARIUSZ WOLSKI, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS MIKE STENSON CHAD OMAN BRUCE HENDRICKS PAUL DEASON SCREEN STORY BY STUART BEATTIE AND TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO SCREENPLAY BY TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO PRODUCED BY JERRY BRUCKHEIMER DIRECTED BY GORE VERBINSKI



pirates.movies.com

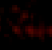
В РОССИИ С 20 АВГУСТА

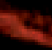


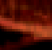








Distributed by BUENA VISTA INTERNATIONAL ©DISNEY ENTERPRISES, INC.

Walt Disney Pictures

Корсары II

Глотка Дьявола

Редмонд

Скалистый Берег

Скала Лефиафан

Залив Осьминога

Консейсао

Фале де флер

Залив Серой скалы

Оксбэй

Солнечная гавань

Гринфорд

Бухта Дальняя

Маяк

КАРИБСКОЕ МОРЕ

Исла Муэлье

Бухта пальм

Бухта пальм

Дувезен

Логово Пиратов

Кебрадас Костиллас

Каэль Роа

310 312 314 316

26 24 22 20



СТРАНА ИГР

1С ФИРМА «1С»

ПАМЯТКА ПИЛОТУ ВЕРТИКАЛЬНОГО ТАНКА (ВТ)

ОБЯЗАТЕЛЬНА К ПРИМЕНЕНИЮ ВО ВСЕХ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ЦЕНТРАХ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ ТИХООКЕАНСКОГО РЕГИОНА

Солдат! Помни, что от твоих знаний зависит не только исход боя, но и судьба дорогостоящего оборудования, вверенного тебе Армией и Народом. Принимая командование ВТ, ты берешь на себя полную ответственность за величайшее достижение отечественной промышленности, призванное стать нашим ответом агрессорам, посягающим на мир во всем мире. Будь бдителен! Твой долг – мужественно защищать свободу, независимость, конституционный строй, Народ и Родину!

РАСПОЛОЖЕНИЕ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ НА УНИФИЦИРОВАННОЙ КОНСОЛИ КОНТРОЛЯ ВЕРТИКАЛЬНОГО ТАНКА

XBOX СТРАНА ИГР

Управление наведением
Настройка радиоканала
Ротация корпуса
Пятая передача
Четвертая передача
Третья передача
Вторая передача
Первая передача
Нейтральная передача
Задний ход
Рычаг переключения передач
Система фильтрации
Система вентиляции
Контроль за расходом топлива
Нагнетание буферных материалов
Система ориентации в пространстве
Промывка объектива внешней камеры
Управление основным видом оружия
Управление дополнительным видом оружия
Система пожаротушения
Смена магазина
Пассивные помехи
Открыть/закрыть монитор
Выбор режима работы монитора
Приближение объекта съемки
Удаление объекта съемки
Выбор режима работы вспомогательного монитора
Масштабирование карты
Активация канала связи 1
Активация канала связи 2
Активация канала связи 3
Активация канала связи 4
Активация канала связи 5
Функция 1
Функция 2
Функция 3
Отстрел использованной батареи
Выравнивание
Режим ночного видения
F.S.S.
Внешний манипулятор
Смена цвета разметки экрана
Гашетка основного вида оружия
Захват цели
Спусковой крючок второстепенного вида оружия
Активация системы аварийного катапультирования
Замки люка кокпита
Запуск двигателя
Включение систем
Педаль маневра уклонения
Педаль тормоза
Педаль газа

ПОДДЕРЖИВАЙ ПОСТОЯННЫЙ КОНТАКТ С БАЗОЙ!

P.R.F. ARMY
PACIFIC RIM FORCES ARMY CORPS
7th Special Panzer Div
34th Special Panzer Battalion VT

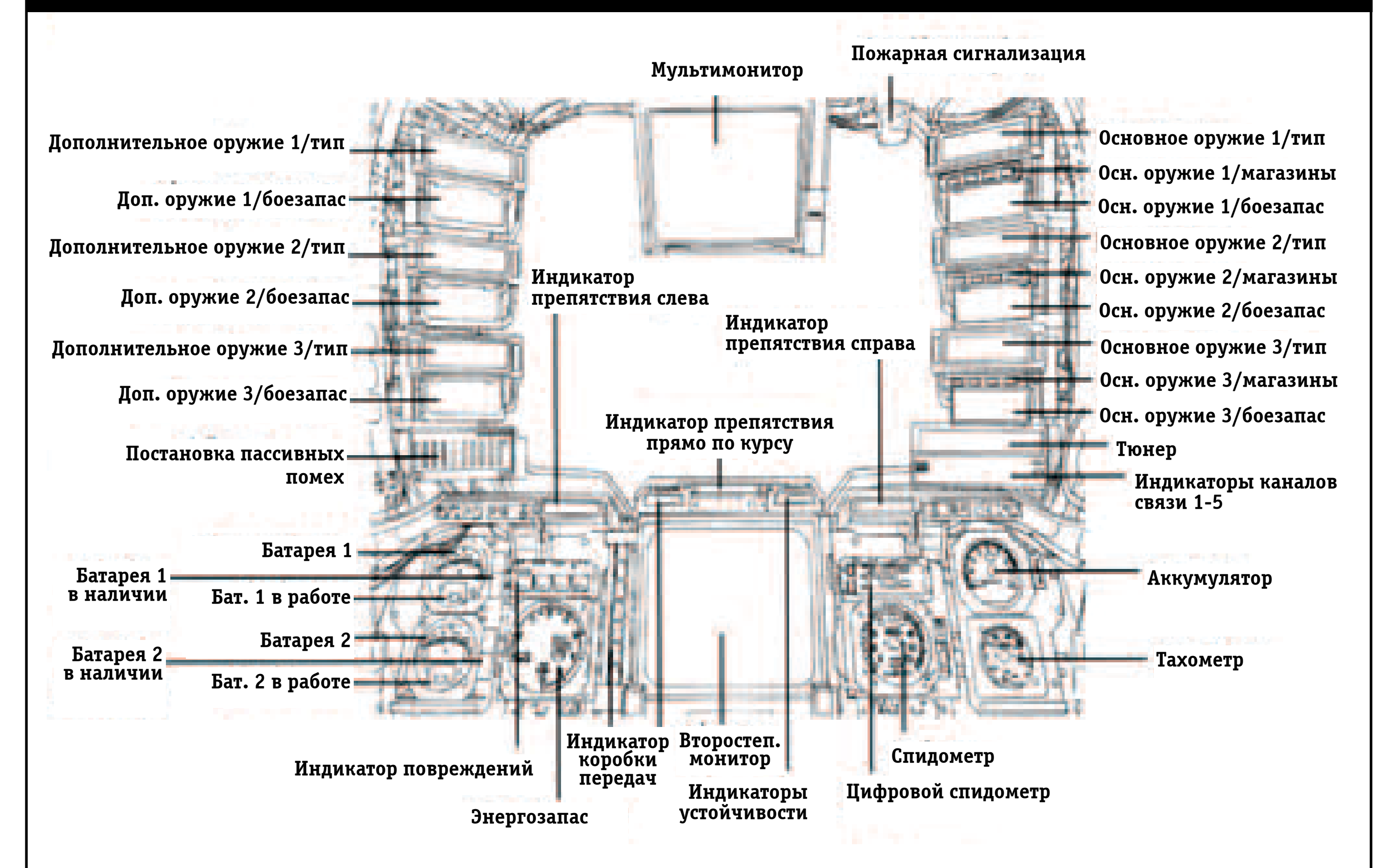
ШАГАЮЩИЕ ТАНКОВЫЕ ДИВИЗИОНЫ – ГОРДОСТЬ ТИХООКЕАНСКИХ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ!



STEEL BATTALION

СХЕМА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ УСТАНОВКИ КАТАПУЛЬТИРОВАНИЯ

СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ ПРИБОРОВ В КОКПИТЕ ВЕРТИКАЛЬНОГО ТАНКА ПЕРВОГО ПОКОЛЕНИЯ



WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

СТРАНА
ИГР